•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

EDICION ESPAÑOLA

Concurso Diablo II: participa y consigue uno de los 10 lotes de juego, gorra y camiseta

COMPUTER GAMING WORLD

www.gamespot-es.com

Nº57 • Agosto • 2000
695 ptas. / 4,16 euros

Reviews

- Diablo II
- Paris 1313
- Dark Reign 2
- Icewind Dale
- Kiss Psycho Circus
- Space Bunnies
- All Star Tennis 2
- Cruzadas

Top Secret

Revelamos todos los secretos de tres de los mejores juegos de los últimos meses: Ground Control, Dino Crisis y Delta Force 2

Vampire

Sangre nueva para el Rol

américa ibérica

8 424094 401017 00057

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 720 ptas. / 4,31 euros

Disponible el 28 de Julio

Climatología variable, Force Feedback, Realismo sin precedentes.

"El Futuro de las Carreras de Formula 1 ha llegado"

"Grand Prix 3 ha ganado la carrera ... ha colocado un listón para la Formula 1 que durará muchos años" PC Zone

GRANDPRIX 3

BY GEOFF CRAMMOND

www.grandprixgames.com

MICROPROSE

HASBRO Interactive

GRANDPRIX 3 BY GEOFF CRAMMOND

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

PROEIN www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74Asistencia al cliente: 91 384 69 70

© 2000 Hasbro Interactive, Inc. All rights reserved. Game Code © 2000 Geoff Crammond. All Rights Reserved. "An official product of the 1998 FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Ltd."
"Formula One", "Formula 1", and "F1", "FIA Formula One World Championship", (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies.

COMPUTER GAMING WORLD

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Alfonso Catena, Jose Villalba Medina, Gustavo Higueruela, Alfredo Biurrun, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto, José María Martín, Mariano Gómez
Diseño:
Fernando de Miguel
Producción:
Juan Francisco Larramendi
Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 26 80

Publicidad

Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Carlos Rivas
Jefe Publicidad Madrid: José Manuel Hernández
Jefa Publicidad Cataluña: Esther Codina
Coordinadora: Pilar Torregrosa
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 27 92

Edita
américa ibérica
www.eai.es

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución
DISPAÑA
España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright ©1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."

Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

editorial

Cara y cruz

Permitidme, antes de entrar en materia, que os desee una felices vacaciones a todos los lectores de CGW. Nosotros, como veis, no descansamos del todo, y aunque quien más quien menos se buscará un momento para "montarse una escapadita" y visitar el mar o la montaña, seguimos acudiendo puntualmente a nuestra cita mensual, que en esta ocasión se viste de gala para recibir a uno de los juegos más esperados de los últimos años: Diablo II, la continuación de uno de los mayores éxitos de Blizzard.

Cuando escribo estas líneas el juego lleva más de 20 días en el mercado, y la respuesta de los jugadores ha sido formidable –más de un millón de copias vendidas del juego–, pero no unánime. Es fácil constatar que aunque todos los medios especializados han dado su bendición al nuevo juego de Blizzard, las puntuaciones obtenidas por Diablo II no han sido todo lo elevadas que se esperaba, e incluso son muchos los jugadores que en foros de opinión manifiestan abiertamente su notable decepción con el resultado final de este proyecto.

Nuestra valoración, como podrás comprobar al leer nuestra Review, es muy positiva, pero también con ciertas reservas. Es cierto que Diablo II es mucho mejor que su predecesor en la mayoría de los aspectos (gráficos, animaciones, vídeos, extensión de los niveles...) pero también es cierto que por primera vez en su carrera, Blizzard ha dejado de brillar en algunos aspectos que hasta el momento eran marca de la casa. El primero, y más grave, ya no es ningún secreto: el juego ha salido al mercado con una enorme cantidad de "bugs", cosa nada habitual en los productos de la compañía americana. El segundo, tal vez menos preocupante, es que esa "rara avis" llamada originalidad brilla por su ausencia en esta secuela, que se parece al original como dos gotas de agua.

Las diferencias entre la primera y la segunda parte de Diablo, comparadas por poner un ejemplo cercano, con las que van a ofrecer las tres entregas de Warcraft cuando la última sea lanzada, son irrelevantes. El motor gráfico, el interfaz y en general, la jugabilidad de Diablo II, no aportan nada prácticamente respecto a lo ya visto en su primera entrega.

En fin, las buenas noticias, por lo menos, vienen a pares, especialmente como podrás comprobar en este número de CGW si eres aficionado a los juegos de rol. Y es que contar en nuestras páginas con tres juegos tan dispares pero tan fantásticos como Vampire, Diablo II y Icewind Dale, es un placer que no suele acontecer demasiado a menudo. Me alegro por los jugadores de rol, tan vapuleados injustamente en los últimos meses.

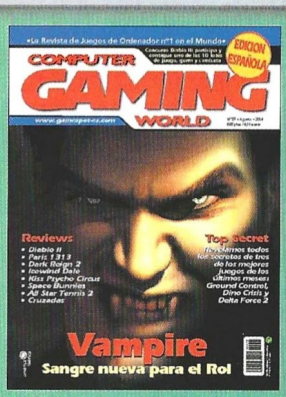
Y vapuleo –y esta vez creo que merecido–, para la decisión tomada por Infogrames de lanzar al mercado el juego de "El Gran Hermano". Sin entrar a valorar la calidad del susodicho programa, y aceptando que el fenómeno mediático que ha generado es de lo más goloso, no nos parece oportuno que una compañía de su prestigio comprometa su imagen con un producto como éste.

Jose Emilio Barbero

Página Web: www.computergaming-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

sumario

NÚMERO 57 • AGOSTO • 2000

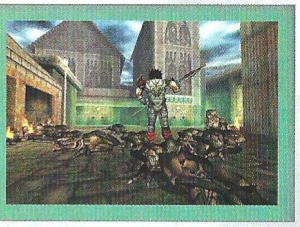


En portada:

El oscuro universo de los vampiros se despliega en todo su esplendor con este combinado de rol, aventura y acción. Vampire no sólo te transformará en una de estas criaturas, también formarás parte de una historia que se prolonga a lo largo de 800 años. Sin duda, es el juego más espectacular del momento. Descubre todos sus secretos en nuestro extenso análisis.

Diablo II

Dark Reign 2



Kiss Psycho Circus

AVENTURA/ROL

Vampire: The Masquerade Redemption 22

Acechando en las sombras. La sangre derramada de Abel por su hermano Caín, tal y como lo relata el primer libro del Antiguo Testamento, el Génesis, ha sido la semilla que inspiró el universo de Vampire. El juego presenta a un Caín sediento de sangre, castigado por Jehová a vagar sobre la Tierra, sin rumbo ni cobijo, durante toda la eternidad. Fue el primer vampiro, y por eso sus descendientes se llaman a sí mismos cainitas. Sugerente comienzo... El de una de las aventuras gráficas con dosis de rol más interesantes de los últimos tiempos.

Diablo II 32

La tríada demoníaca. Ha llegado el momento más esperado: la puesta a la venta en el mercado de una de las secuelas cuyo predecesor marcó toda una época y un nuevo género. Y es que desde ahora mismo podrás tener en casa la segunda parte de Diablo. Menos impresionante en cuanto a su aspecto visual de lo que se esperaba, pero más trabajado por dentro de lo que nos habíamos imaginado, ante nosotros aparece un juego impecable con gran vocación de futuro.

Icewind Dale 38

Páramos helados. Un mundo fantástico, repleto de peligros que acechan en cualquier esquina, de entes que anhelan tu destrucción; de amigos fieles y ladrones nocturnos... La región norteña de Faerun, Icewind Dale, en los Reinos Olvidados, es una inmensa extensión de frío hielo limitada por una gran cadena montañosa a la que llaman la Espina del Mundo. En esa inhóspita región apareció un día el archimago Arakón, que intentó y casi consiguió esclavizar a los bárbaros que habitaban aquellas tierras remotas, pero su tiempo ha pasado...

París 1313 40

Un instrumento para matar... el tiempo. Cuando el rey Philippe IV le Bel encargó a su mejor orfebre la creación de un reloj mecánico para marcar el paso del tiempo en su reino, no imaginó que, poco antes de su inauguración, el creador de tal autómata, que según la curia de la época desafiaba el poder dador de vida de Dios, sería despeñado desde una de las torres de la catedral de Notre-Dame en pleno centro de París. A partir de ese momento, la vida de tres personajes se complica de forma simultánea, hasta tal punto que deberás vivir la historia desde tres perspectivas distintas para terminar el juego.

Cruzadas 42

¡En el nombre de Cristo! En el siglo XII, un noble de la sociedad francesa osó desafiar al rey mostrando su agresividad contra las posesiones de la Santa Madre Iglesia. Emparedado durante tres años en el sepulcro de la capilla de su propio castillo en ruinas, la redención y el perdón del monarca llegarían en el momento más inesperado. Para ello, Arthaud tendrá que viajar a Tierra Santa, emprender la liberación del Santo Sepulcro y descubrir un complot que se fragua en el Reino de Jerusalén.

ESTRATEGIA

Dark Reign 2 44

El clon más bonito. Se trata de un juego de estrategia en tiempo real que cuenta con todos los elementos propios del género, y con un aspecto visual digno de las producciones mejor realizadas. La acción tiene lugar en el espacio de una Tierra futurista, desgarrada por la guerra entre dos poderosas fuerzas: la JDA y los Sprawlers. Como es de esperar, cada uno de los bandos está equipado con todo tipo de unidades que combaten a muerte usando una gran cantidad de armas futuristas. Recolectar recursos, atacar al enemigo y equipar las tropas mientras tanto, serán las acciones principales que deberás llevar a cabo.

COMPUTER GAMING WORLD

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

Army men: Operation Meltdown 46

La Guerra a escala mundial. Se trata de la enésima entrega de esta serie que cuenta las aventuras y desventuras de estos soldados de plástico. El último título de la saga, situaba el campo de batalla en los alrededores y el interior de nuestra propia casa, operando en todo momento desde el aire. Esta vez, la acción se desarrolla en pleno campo de batalla, entre los crudelísimos bocados de una muerte muy cercana...

ACCION

Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child. 48

¿El juego de Kiss? Más bien el de McFarlane. El hecho de realizar un juego sobre los avatares de una banda de rock, no siempre está exento de polémica. Para unos trivial, para los más exigentes, con pocas cosas en común con la verdadera banda de rock, el juego se perfila como uno de los elementos más controvertidos de entre los que os presentamos este mes. En definitiva se trata de un juego de acción en donde el jugador no conocerá el descanso. ¿Te atreves con él?

Space Bunnies 50

La nueva amenaza espacial. No se escapará al atento ojo del lector que las similitudes, en principio visuales y más adelante cuando lo analicemos, también en su esencia, de este título con Tomb Raider son evidentes. No aporta nada nuevo al género, si bien los incondicionales de la acción tendrán un motivo más para arrasar con todo lo que se les ponga por delante sin remordimientos. Esta nueva Lara Croft no ha cumplido con las expectativas que se habían creado a su alrededor, pero nos reserva unas pocas sorpresas en su interior.

Test Drive 6 52

Media docena es suficiente. Todos esperábamos con impaciencia la salida al mercado, esta vez de manos de la productora francesa Cryo, de la sexta entrega de una de las más famosas sagas de la conducción en el PC. No obstante, en cuanto hemos tenido ocasión de probar el juego, hemos descubierto dos sus carencias más importantes: el aspecto visual no está a la altura que deberían tener los gráficos en estos tiempos en que la exigencia del jugador es tan alta, y la inteligencia artificial de los demás participantes en la carrera, resulta prácticamente inexistente. Dos importantes fallos que dejan este título por debajo de sus antecesores.

DEPORTES

All Star Tennis 2000 54

No entró, pierde el partido. De entre todos los deportes existentes, puede que el tenis sea uno de los que menos peso tiene en el mundo de los juegos para PC. Pocos, y no muy buenos –todo hay que decirlo– títulos han sido los juegos creados para disfrutar este deporte en el ordenador. Esta vez se nos ofrece un juego con algunas características diferentes, pero que no consigue hacer que el género despegue de una vez por todas. No obstante, te invitamos a leer nuestro análisis para que conozcas todos los detalles.

SIMULACION

Star Trek Klingon Academy 56

Humo entre las manos. Muchas cosas han sido las que han cambiado desde que tuvimos oportunidad de jugar la anterior entrega que nos relataba la guerra entre la Federación y los Klingon. Mucho más complicado como simulador espacial que su predecesor, ante nosotros se presentará el continente de un tremendo espectáculo visual. Si bien es cierto que textos y voces están en inglés, sin doblar ni traducir al castellano, se trata, por su dificultad y precisión a la hora de reproducir las condiciones de juego, de un reto en toda regla.

secciones

6 Léeme.bat

A pesar de parecer un tiempo de relax, las noticias se suceden día a día en el mundo de los juegos para PC. En estas casi cuatro páginas dedicadas a la última hora de los juegos, os pondremos al día para que sigáis de cerca la evolución del mundo del PC que tanto nos fascina.

10 Interfaz

Las preguntas más interesantes, las respuestas más apropiadas y un espacio para la solución de todas vuestras dudas. No sólo podréis pedir cuanto queráis, sino que nosotros intentaremos solucionar todos los interrogantes que surjan de la mejor forma posible. No somos infalibles... pero casi.

12 Hardware

McLaren Steering Wheel es un volante para PC que incorpora un diseño más ergonómico a la hora de situar las manos sobre de este periférico. No nos costará hacernos con el control una vez lo hayamos probado. RS Force Shifter es una palanca de cambio que complementa a los volantes: el accesorio imprescindible para alcanzar el realismo total en los juegos de conducción.

15 Zona Alfa

Nuestras miras se dirigen hacia una de las secuelas más prometedoras que está actualmente en desarrollo. Soul Reaver 2 se presenta en solitario con muchas posibilidades de convertirse en uno de los mejores cuando esté terminado.

17 Zona Beta

Arañamos la superficie de cinco de los más prometedores títulos de la temporada, mientras preparamos un análisis más a fondo en nuestra redacción para ofrecértelo el mes que viene.

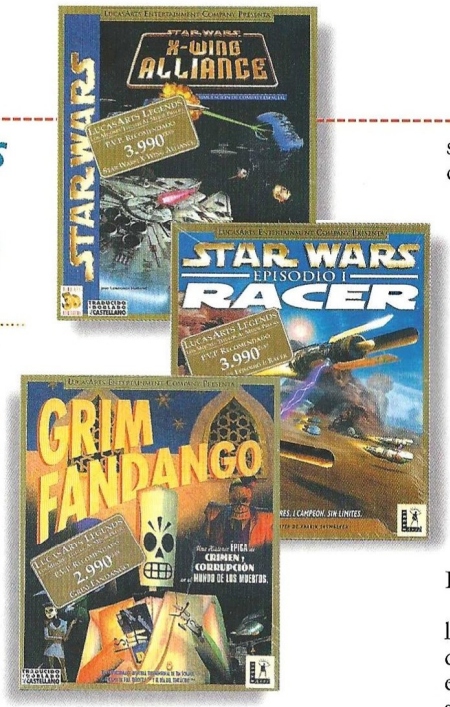
58 Top Secret

Delta Force 2, Ground Control y Dino Crisis son los tres magníficos cuyos secretos más íntimos hemos desvelado. No quedará piedra sobre piedra, ni rincón por explorar, porque todo nuestro afán es ofreceros la posibilidad de terminar los juegos que más os gustan.

98 Top CGW

En nuestra lista de los mejores se sitúan vuestros favoritos. Sólo los más votados alcanzan los cinco puestos de honor en sus correspondientes géneros. Anímate a participar y ayudarnos a confeccionar nuestro Top CGW enviando tu lista personal, hay buenos premios en juego.

Nuevos títulos de la serie económica de LucasArts



LucasArts, una de las compañías programadoras más grandes e importantes del globo, ha decidido ofrecer a los usuarios algunos juegos más bajo el sello de su serie económica LucasArts Legends. Estos juegos, que en su momento han sido de los más vendidos, pasarán ahora a tener un precio mucho más asequible de cara al usuario. Los juegos que se incorporan a esta línea económica son Star Wars: Rogue Squadron, Star Wars Rebellion y Grim Fandango al módico precio de 2.990 pesetas y, por otro lado y al nada despreciable precio de 3.990 pesetas, Star Wars: X-Wing Alliance, Star Wars: Episodio I: Racer y Star Wars: Episodio I: La Amenaza Fantasma. Como se puede comprobar, el 90% de los juegos pertenecen a la extensísima saga creada por George Lucas, ya que es una de las más codiciadas por los jugadores. Además, todos ellos son muy variados, ya que abarcan desde la estrategia hasta las carreras Arcade, pasando por la siempre socorrida simulación.

En cuanto a Grim Fandango, poco podemos comentar de este juego que no sepáis ya. En esta divertida y original aventura gráfica encarnaremos a Manny Calavera, un agente del departamento de ventas de viajes de la muerte que lo único que desea es conseguir el descanso eterno de una vez por todas. Ideada por Tim Schafer, creador de Full Throttle y El Día del Tentáculo, Grim Fandango lleva al jugador a un mundo de intriga, misterio y sarcasmo, en el que lo importante es permanecer alerta en todo momento.

Ya sabes, si no pudiste conseguir alguno de estos juegos en su día, ahora es tu oportunidad.

Llega Megagames 2

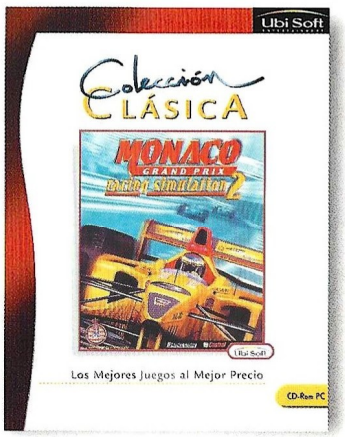
Como casi todos los meses, Digital Dreams Multimedia nos presenta un nuevo pack con el que sin duda pasaremos grandes momentos frente al ordenador. Al igual que sucedió en el pack "Megagames 1", se nos ofrecen dos fabulosos juegos Arcade, que nos ofrecerán horas y horas de diversión. Los juegos elegidos para esta ocasión son Thunder Brigade y Vangers: One for the Road.

El primero de ellos nos pondrá a los mandos de un veloz avión de combate y de un tanque, y tendremos que luchar por la independencia de lo que en un pasado eran las antiguas colonias humanas, llamadas para la ocasión "United System Peoples Army". Este juego cuenta con un total de 30 misiones repartidas a lo largo de un total de 3 sistemas estelares, que a su vez cuentan con la friolera de 41 niveles de dificultad. Podremos tomar el control de 20 tanques distintos y utilizar más de 6 clases de armas, así como utensilios de todo tipo. Uno de los puntos fuertes de este juego es la posibilidad de disputar partidas de hasta 16 jugadores vía LAN o de 4 a través de Internet.

El otro juego no es para menos, ya que desborda acción a raudales. Tras muchos años de espera, el hombre, finalmente, a conseguido construir unos "pasadizos" a otros mundos, de modo que podrá extender su raza a otros muchos planetas. Pero el hombre siempre ha sido demasiado ambicioso, de modo que no tardará en arrepentirse por todo lo que está empezando a ocasionar. Después de cien años de conquistas ininterrumpidas, el hombre ve su especie amenazada por los Cryspo, una raza extraterrestre que recuerda a los insectos que existen en la tierra. Tras varios enfrentamientos, los Cryspo han conseguido destruir el pasaje hacia la tierra, por lo que el hombre está atrapado sin salida. Pero eso no es todo, ya que tras infinidad de enfrentamientos contra estos seres aparecerá una nueva criatura, híbrido entre las dos anteriores.

Como de costumbre imaginación no falta, y todo ello por sólo 2.995 pesetas.

Ubi Soft amplía su Colección Clásica

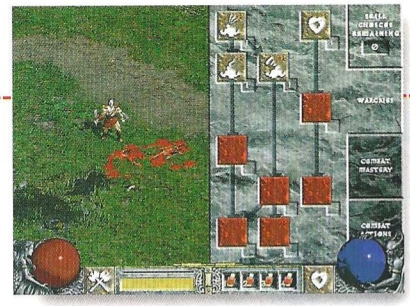


Posiblemente seas una de esas personas que, por alguna razón, no pudo adquirir un determinado título cuando salió. El mayor problema de esto es que, muchas veces, los juegos se descatalogan y no vuelven a aparecer. Afortunadamente, y gracias a la iniciativa de muchas compañías, esos juegos son reeditados a mejor precio. Ese es el caso de Ubi Soft, que hace un tiempo decidió crear la "Colección Clásica", que incluía algunos de los mejores juegos de esta compañía, como por ejemplo Rayman, su carismática mascota.

Después de unos meses sin demasiadas novedades, Ubi ha anunciado la adhesión de cuatro nuevos juegos. De modo que, a partir de ahora, podremos conseguir por el módico precio de 2.995 pesetas

títulos del calibre de Mónaco Grand Prix Racing Simulation 2, Tonic Trouble, Shadow Company y Seven Kingdoms II. El primero de ellos es uno de los más aclamados simuladores de F-1 de los últimos años, y a pesar de no contar con las licencias oficiales derrochaba realismo por los cuatro costados. Tonic Trouble es un juego de plataformas y acción similar a Rayman, que si bien no es tan perfecto como este, proporciona horas ininterrumpidas de diversión. Shadow Company y Seven Kingdoms II son juegos de estrategia, que sin lugar a dudas harán las delicias de los aficionados a este género.

Y todos por tan sólo 2.995 pesetas cada uno.



Battle.Net más grande

Battle.Net, el servidor On-Line de Blizzard, se ha extendido recientemente por toda Europa. Esto es debido en su mayor parte al reciente lanzamiento de Diablo II, uno de los juegos más esperados de los últimos tiempos y continuación de uno de los más vendidos y aclamados por la crítica mundial.

Gracias a Diablo II, Blizzard espera que el número de usuarios de Battle.Net suba considerablemente, por lo que sólo en Europa se ha recibido hasta el momento más de 750.000 copias de este juego. Hasta la fecha eran más de cinco millones de usuarios activos los que había registrados en Battle.Net, pero gracias al acuerdo alcanzado entre Blizzard y la compañía sueca Telia, se prevén muchos más en un corto periodo de tiempo.

La idea principal es que los jugadores europeos se puedan conectar entre ellos de un modo mucho más sencillo y eficaz, consiguiendo unas partidas antológicas. Gracias al ancho de banda con el que se pretende habilitar estos servidores, las condiciones de juego serán inmejorables. Como decimos, todo esto se debe a la gran demanda de juegos proveniente de Europa, por lo que Blizzard no ha querido descuidar a sus clientes europeos. A partir de ahora, jugar a Diablo II será mucho más emocionante, divertido y rápido que antes.

Copyright© 2000 Dinamic Multimedia, S.A.

Más juegos a buen precio

Otra de las compañías que hace un tiempo se subió al carro de los juegos económicos es Acclaim. Esta compañía, no satisfecha con promover una sola serie económica, posee varias a los más diversos precios. En esta ocasión nos ofrecen cinco juegos para su serie "Pocket Price" de Midas, que es la más económica. La mayoría de estos juegos se sitúan dentro del campo de la simulación, y el precio de todos ellos es de 690 pesetas. Por ésta "paupérrima" cantidad de dinero, podremos conseguir juegos tan apetecibles como Spearhead, Air Warrior 3, GP Rally, Seven Kingdoms y Johnny Herberts GP.

Pero eso no es todo, ya que en la línea "All In One", también de Midas y que consiste en unos enormes packs de juegos, nos ofrecen "Flight Games", en el que encontraremos la nada despreciable cifra de 10 juegos, todos ellos simuladores de vuelo. Entre los diez, cabe destacar la presencia de, por ejemplo, Air Warrior III, F/A-18 Hornet, Flying Corps Gold o Wingstar. No hay duda de que este pack hará las delicias de los amantes de la simulación, y todo ello por tan sólo 5.990 pesetas.

La expansión oficial de Faraón casi lista

Uno de los juegos de estrategia más aclamados de los últimos meses ya tiene prácticamente a punto su expansión. Nos referimos a Faraón, el juego en que debíamos hacer prosperar nuestra ciudad a orillas del Nilo. La expansión, de la que ya os hemos hablado en algún número anterior, llevará por nombre Cleopatra, y estará a la venta a partir del 14 de julio en los Estados Unidos. Al mismo tiempo, Impressions Games y Sierra Studios han comunicado que Faraón ha alcanzado la nada despreciable cifra de más de 500.000 unidades vendidas en todo el mundo, convirtiéndose en el juego de construcción más exitoso de los creados por Impressions Games.

Cleopatra, que nos permitirá disfrutar más aún de Faraón, incluirá cuatro nuevas campañas y prmitirá al jugador vivir la experiencia de los últimos años de historia del Antiguo Egipto, todo ello a través de quince escenarios totalmente nuevos.

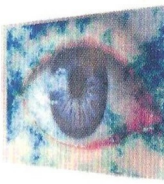
Cleopatra se sitúa cronológicamente al final de las Nuevas Dinastías egipcias, justo cuando los faraones desaparecieron. Durante la quince nuevas misiones, el jugador asumirá retos tales como la construcción del Faro de Alejandría, las luchas contra los ladrones de tumbas o la descomunal batalla librada entre Marco Antonio y Octavio.

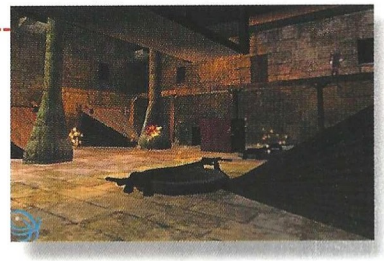
Sin lugar a dudas, una gran noticia para los seguidores de este gran juego.

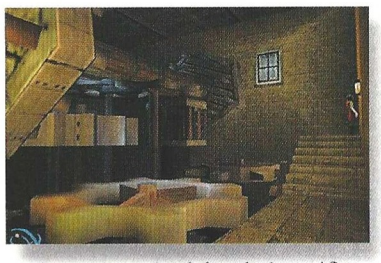
Colección familiar

Virgin ha lanzado una nueva colección de juegos destinados a un público familiar.

El acuerdo alcanzado entre la distribuidora y eGames –desarrolladores de todos estos títulos– incluye un PVP de 2.990 pesetas, que sin duda los convierte en asequibles para todos los bolsillos. Los seis juegos ya disponibles en las tiendas son Galactic Invasion –un arcade clásico en 3D con 30 niveles, cinco armas y mucha acción–, Galaxy of 3D Tetrimania –una variación del Tetris que combina una perspectiva cónica con 3D–, 3-D Cube Hopper –un combinado de puzzles y estrategia muy entretenido–, 3-D Frogman –que presenta a una rana que ha de recorrer 30 niveles 3D zampándose todo lo que encuentre–, 3-D Mazeman –vistosa variante del clásico come-cocos– y Speedy Eggbert –un juego de plataformas arcade 2D que revive lo mejor del género–. Con esta nueva línea, Virgin amplia su catálogo acercándose a un público más amplio.







Nuevo proyecto de Crichton

Rescate en el tiempo, la última novela de Michael Crichton editada en 1999, está convirtiéndose en juego desde el pasado mes de junio. El proyecto ya en marcha, traslada el argumento de la novela a una aventura compleja como el libro en que se basa. Unos historiadores se ven transportados a Francia en el año 1357 por obra y gracia de un salto temporal cuántico. Allí se encuentran en plena guerra civil, sin saber cómo volver y teniendo que rescatar a su jefe. En la línea habitual de las novelas de este escritor norteamericano, el guión se complica hasta alcanzar un desenlace sorprendente. No hay muchos más detalles del juego, así que de momento, ahí quedan esas pantallas como mudo testimonio del trabajo gráfico que se está realizando.

Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Age of Empires II Expansion Microsoft	10/00
Clive Barker's Undying Electronic Arts	11/00
Crimson Skies Microsoft	09/00
Evil Dead: Hail to the King THQ	10/00
Mechwarrior 4 Microsoft	10/00
Sid Meier's Civilization III Hasbro	06/01
Summoner THQ	11/00
The Longest Journey Funcom	12/00
Tropico GOD	05/01
Wizards & Warriors Activision	11/00

Teletipo

SONIMAG está preparando ya su edición 2000, que se celebrará dentro de tres meses en su habitual escenario de Montjüic, Barcelona. Este año contará con muchas más empresas expositoras, y se espera que también crezca el número de visitantes.

El nuevo procesador de Intel ya tiene nombre: Pentium 4. A una –impresionante– velocidad de 1.4 Giga-Herzios, este monstruo de la tecnología está especialmente diseñado para maximizar las prestaciones multimedia y de Internet.

Copyright© 2000 Dinamic Multimedia, S.A.

Estimados amigos de Computer Gaming World: estoy jugando Evidence y acabo de ver el icono del hospital en el mapa. Tengo las llaves del coche, la agenda, el dinero, el distintivo del canal Z, la cámara de fotos, la linterna, el mensaje, el anillo y la película. ¿Qué tengo que hacer en el hospital? ¿Existen trucos para O.D.T?

Jose Fernando Benito
Ubeda

Ve al hospital y entra en la furgoneta blanca cuando llegue. Ve hacia la puerta con el cartel verde, mira a través de la que está entornada y cuando se vaya la enfermera mira el libro de ingresos, ponte la bata azul y ve hacia la izquierda del ascensor. Entra en la tercera puerta de la izquierda y coge el papel azul que está bajo el colchón. En cuanto lo tengas vete de ahí.

Por lo que respecta a los trucos de O.D.T., el primer grupo se teclea en el menú principal. El segundo cuando estás en pleno juego. Pulsa ESCAPE y cuando aparezca el menú teclea los códigos: LACRIMOSA para elegir sector y nivel, SOPHIA para jugar con ella, KARMA para jugar con este personaje. El segundo grupo es: BB todas las capacidades y todas las armas, GRABO incrementa escudo, armas y espíritu; VINCE añade una estrella a los hechizos adquiridos, CACHOU toda la energía, maná, experiencia, vidas y la capacidad, el poder de las cuatro armas y cuatro estrellas para los hechizos.

Estimados amigos de CGW: con el RAMDRIVE.SYS del DOS se puede crear un disco RAM con un tamaño máximo de 32767 Kb. ¿Existe alguna aplicación que permita en Windows 98 crear un disco RAM con la memoria del ordenador superior a 32 Mb?

Santiago Fernández
Correo Electrónico

La creación de discos virtuales en memoria, con sistemas operativos avanzados tales como Windows 98, no tiene mucho sentido porque éstos son capaces de gestionar la memoria en tu máquina de una forma más eficiente, tanto en lo que se refiere a la carga de los programas, cuanto a los datos que utilizan. Teniendo en cuenta que los videojuegos necesitan mucha RAM, te recomendamos que inviertas en una mejor tarjeta gráfica, o en ampliar la memoria RAM de tu ordenador. Si tienes acceso a Internet, haz una búsqueda porque existen programas que te permiten utilidades similares a las del disco RAM del MS-DOS y los encontrarás sin dificultad con la ayuda de cualquier buscador.

Me llamo Javier y tengo un problema con Dark Earth. Necesito saber en qué orden tengo que mover las palancas que se encuentran en el lugar en donde está el monstruo final. ¿Saldrá Broken Sword III pronto? Gracias.

Javier Launes
Corbera d'Ebre (Tarragona)

En cuanto a las palancas, tendrás 64 combinaciones posibles. Tienes que recordar el contenido de las notas "El Runka/hijo de la Luz viene del sol/estrella para salvar el mundo amenazado/destruido por el Shankr" y los dibujos que recogiste en casa de tu padre. A partir de todo esto sitúas las palancas, empezando por las tres de la izquierda según miras la puerta, y de izquierda a derecha: abajo, arriba, arriba. Sigues por las tres del lado derecho, y también de izquierda a derecha: arriba, abajo, arriba. Luego tiras de otra palanca que hay a la derecha. Esta combinación nos da una frase que dice algo así como: "Runka, del Sol, protege el mundo (planeta) de la destrucción del Shankr". Bastante parecida a la otra.

En cuanto a tu interés sobre Broken Sword III, en Revolution, que es la compañía creadora del juego, ahora sus esfuerzos se centran en la producción de un juego para PC y PlayStation que se llama "A Sangre Fría", del que pronto os brindaremos más detalles, y de momento no hay rumores relativos a la creación de la tercera parte de Broken Sword.

Me encuentro jugando Jack Orlando y estoy dentro de la fábrica de whisky, pero no encuentro la manivela que pone en marcha el camión. ¿Podéis ayudarme?

Cbaexp
Correo Electrónico

Entrando a la fábrica por la segunda puerta a la derecha, la manivela se encuentra sobre una de las cajas. Tienes que coger la botella de whisky, poner en marcha el camión y marcharte.

Hola, amigos de CGW: me gustaría que me dierais todos los trucos de los que dispongáis para el juego Midtown Mandes. Me han dicho que son muchos. Gracias.

Alex
Sabadell

En la pantalla en la que introduces tu nombre, elige partida nueva e introduce como tu nombre uno de los siguientes códigos:

Showme Cops: Ver todas las unidades de policía en el mapa, **Big Bus Party:** Todos los vehículos del tráfico son autobuses, **amizdA eoJ:** El tráfico circula hacia atrás, **Jet Planes:** Todos los vehículos del tráfico son aviones, **Warp Eleven:** Todo el tráfico va 10 veces más rápido

Los siguientes códigos sirven para activar los correspondientes vehículos. Al igual que antes debes introducir el código como tu nombre. Solo funcionan en

"Cruise Mode" y solo accederás a todos cuando tengas unos determinados coches:

"vasedans" el Cadillac: Coche genérico, **"vavan"** el Ford F350: Furgoneta, **"vadiesels"** el Autobús: Diesel, **"vacompact"** el Escarabajo: Coche corriente, **"vapickup"** el Ford F350: Conseguir camión, **"vabus"** el Autobús: Autobús con nueva pintura, **"vadelivery"** el Ford F350: Camión de reparto, **"valimo"** el Mustang GT: Limusina al azar, **"valimoblack"** el Mustang GT: Limusina negra, **"valimoangel"** el Mustang GT: Limusina blanca, **"vataxi"** el Cadillac: Taxi amarillo, **"vataxicheck"** el Cadillac: Taxi a cuadros verdes, **"vaboeing_small"** el Autobús: Mini avión.

Los códigos que aparecen a continuación se ejecutan durante el juego y sólo funcionan en el modo de un jugador "Single Player Mode". Para introducirlos debes pulsar en mitad de la partida CTRL-ALT-SHIFT-F7 de manera simultánea, aparecerá una "caja" en la que introducir los códigos. Introduce el que quieras y pulsa Enter:

/nodamage: No se nos producen daños, **/damage:** Volver a daños, **/dizzy:** Cielo rodante, **/fuzz:** Ver policía en el radar, **/bridge:** Puente muy rápido, **/ufo:** Reemplazar los aviones por OVNIS, **/swap:** Cambiar el recorrido del tren, **/slide:** Los coches ambientales no tienen fricción, **/puck:** Nuestro coche no tiene fricción, **/grav:** Gravedad a medias, **/postal:** Bocina especial, **/talkfast:** Comentarios rápidos, **/talkslow:** Comentarios lentos, **/big:** Peatones gigantes, **/tiny:** Peatones enanos, **/nosmoke:** No hay daño de neumáticos, **/smoke:** Hay daño en los neumáticos

Amigos míos: me encuentro al final de King Quest VI. Después de descubrir los tesoros, cuando subo y examino la puerta hay unos guardias que me llevan a la cárcel si paso. ¿Qué hago?

Diego Méndez
Correo Electrónico

Espera hasta que el guardia desaparezca, examina la puerta dos veces, ábrela y dale a Salladin la carta del dormitorio del visir. Ahora tienes que hablar con Cassima, seguir la visir y usar la botella con el genio y la espada de la pared con el visir cuado Cassima le apuñale.

Queridos amigos. Soy un lector asiduo de vuestra revista y quisiera consejo: tengo un Pentium III a 500 MHz, con 64 Mb de RAM y un disco duro de 6,4 Gb. ¿Qué tarjeta aceleradora me aconsejáis para mi PC? Otras dos preguntas más: ¿Cuándo va a salir Summoner? Me gustaría comprarme Swat 3 pero no se si será mejor esperar hasta que salga alguno nuevo. ¿Espero?

Cloud Strife
Sevilla

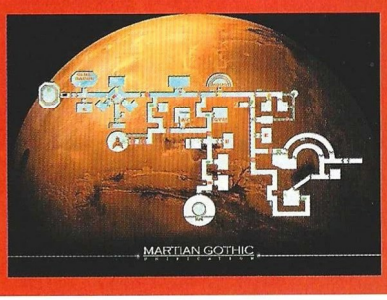
Tienes un PC muy rápido. Si lo que quieres es una tarjeta aceleradora que vaya en consonancia con el resto de la máquina, deberá ser una tarjeta de última generación con mucha memoria RAM, al menos 32 Mb. En tu PC no tienes mucha RAM y necesitarás más para sacarle todo el provecho a los títulos con los que vayas a jugar. Si lo haces así, tendrás suficiente para dos o tres años.

Por lo que respecta a Summoner, la fecha de lanzamiento prevista está concretada hacia finales de este año, pero puesto que queda tanto tiempo, no sería de extrañar que sufriera algún retraso. En cuanto a Swat, no tenemos constancia fiable que nos lleve a pensar en una nueva edición del título, por lo tanto, y si te gusta el 3, cómpratelo porque disfrutarás con él mientras llegan, a largo plazo, más secuelas.

IMPORTANTE RESPECTO DEL JUEGO MARTIAN GOTHIC UNIFICATION:

El mapa que adjuntamos en las páginas centrales del número anterior de Computer Gaming World, no muestra con claridad, debido a errores de color en la impresión, la situación de algunos de los ordenadores que te permitirán grabar las partidas y acceder a determinada información en algunas de las estancias. Esas habitaciones son: la sala del ventilador del arboretum; la anterior al arboretum cuya puerta se encuentra en el pasillo junto a la escotilla de Park Lane; las dos habitaciones (chapas naranja y blanca) del Boulevard St. Michel y la de la chapa multicolor.

Es posible que a muchos de vosotros os sea imposible terminar el juego dado que la versión española –a diferencia de otras– tiene algunos "bugs" que no han sido resueltos con sus respectivos parches. Por ejemplo como el que te impide entrar en la habitación a la que se accede a través de la galería de ventilación desde el dormitorio que se abre con la chapa blanca.



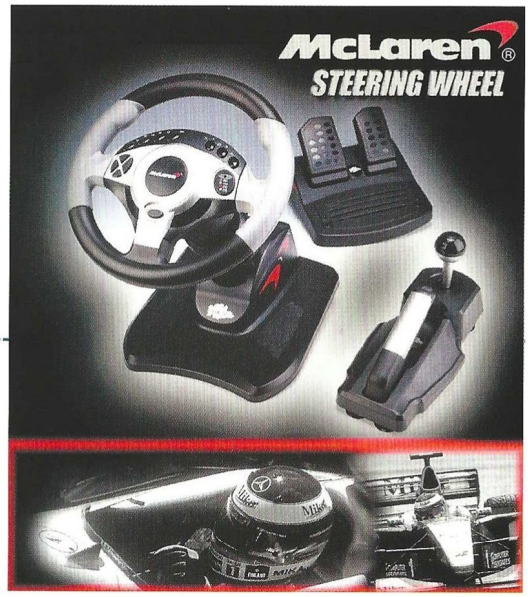
Podéis enviar vuestras cartas a las siguientes direcciones:

Computer Gaming World, Interfaz. América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

E-mail: cgw@zdnet-es.com

Hard-ware

McLaren Steering Wheel



Una de las escuderías más famosas del mundo de la Fórmula 1, McLaren, ya tiene un representante en los videojuegos. Se trata un volante con el que podremos hacer mil maravillas a bordo de nuestro bólido.

9,4

McLaren Steering Wheel

Precio: 13.990
Fabricante: Skream
Pros: Es uno de los volantes más completos de cuantos se pueden encontrar en el mercado, ya que aporta algunos elementos que no se encuentran en volantes similares y con el mismo precio.
Contras: Para un usuario medio es demasiado sofisticado, ya que puede encontrar otros volantes más económicos y sencillos que este.

Escudería de alta velocidad

Y es que no es un volante como otro cualquiera. Bueno, para que nos entendamos, básicamente es como cualquier otro volante, incluso nos arriesgaríamos a decir que las formas de este McLaren Steering Wheel son mucho más abruptas que las de otros periféricos similares, de modo que ya se podría considerar inferior a la mayoría. Sin embargo, la situación de los mandos, a pesar de lo que pudiera parecer en un principio, es bastante buena, y no nos costará nada hacernos al control.

Asimismo, este volante tiene una ventaja que otros no tienen, por lo que, como mínimo, ya estaría igualado a la gran mayoría, pero bajo nuestro criterio, los supera con soltura.

Esto es debido a que incorpora, además de los ya habituales pedales, una palanca de cambio para las marchas y una estupenda palanca para utilizar el freno de mano de un modo más real y sencillo.

Gracias a ello, controlar por ejemplo un juego de rallys será pan comido, ya que uno de los mayores inconvenientes de este tipo de juegos es que tenemos que permanecer en todo momento pendientes del freno de mano para tomar las curvas del mejor modo posible.

Por si esto fuera poco, cuenta con dos niveles diferentes de vibración para que podamos sentir de un modo mucho más real todo lo que sucede en la pantalla de nuestro ordenador. Como se puede apreciar, este volante es un verdadero alarde de ingeniería, y está distribuido en nuestro país por Acclaim.

RS Force Shifter

El mes pasado analizábamos el volante Force RS de Act Labs. Este mes le toca el turno a un periférico muy apropiado para ese volante; la palanca de cambio RS Force Shifter.

7,9

RS Force Shifter

Precio: 6.990
Fabricante: Act Labs
Pros: Es una buena idea, sobre todo para las personas que quieren sacar el máximo partido a sus juegos de conducción. Tiene un buen diseño y es fácil de usar.
Contras: Se puede prescindir de este periférico si no somos jugadores asiduos.

Cambio para maestros

Y es que no hay duda de que muchos jugadores se preguntarán el por qué no se suele incluir una palanca de cambio medio decente con los volantes. La verdad es que utilizar uno de estos periféricos hace que todo parezca más real, pero también es mucho más difícil centrarse sólo en el volante que en ambas cosas a la vez. Aun así, no dudamos de que habrá gente que se atreva con todo, y no sólo eso, sino que mientras más cosas, mejor. Y exactamente eso es lo que habrán pensado en Act Labs, por lo que han pensado en ofrecer un atractivo complemento a aquellos que hayan adquirido su magnífico volante.

Se trata de una palanca de cambio con la que podremos sentir de un modo más real la conducción de todos nuestros juegos de coches. Esto quiere decir que conduciremos como si se tratase de un coche real, apreciando la única diferencia en el embrague, que hoy por hoy es lo único que queda pendiente, debido principalmente a que la mayoría de los usuarios se decantan por jugar con cambio automático.

La palanca cuenta con siete marchas, por lo que es fácilmente adaptable a casi todos los juegos, aunque de momento no hay demasiados que permitan jugar con ella. Algunos de los que funcionan a la perfección son, por citar algunos ejemplos significatisvos, Nascar Racing 3, Rally Championship, Need For Speed: Motor City, Carmageddon TDR 2000 y muchos otros que irán apareciendo.

Aun así, este periférico es únicamente recomendable para aquellos que disfruten muchísimo con los juegos de coches.

A VECES
LOS SUEÑOS
SE CONVIERTEN
EN REALIDAD...

...ACTUALIZA TUS SUEÑOS
ACTUALIZA PCFÚTBOL A LA TEMPORADA 2000/2001

PCFÚTBOL 2000

LA BIBLIA DE LA LIGA | LAS ESTRELLAS DE LA NUEVA TEMPORADA | EDITOR DE EQUIPOS | LIGA ARGENTINA

LFP
Producto bajo Licencia Oficial
Campeonato Nacional de Liga 1ª y 2ª División. Temporada 00/01

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

Copyright © 2000 Dinamic Multimedia S.A.

www.dinamic.com | 2000

Una nueva manera de comprar y vender. aucland Subastas

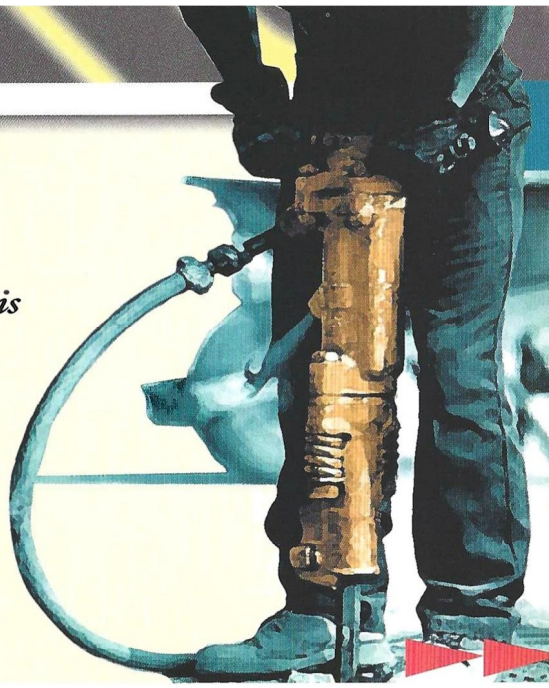
Vendo casco de mi abuelo.
Años 40. Perfecto estado.
Contactar con **www.aucland.es**

Decorador busca frutero original
para restaurante de diseño.
Contactar con **www.aucland.es**

Una nueva manera de comprar y vender. aucland Subastas

Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.



Legacy of Kain: Soul Reaver 2

El regreso de Raziel

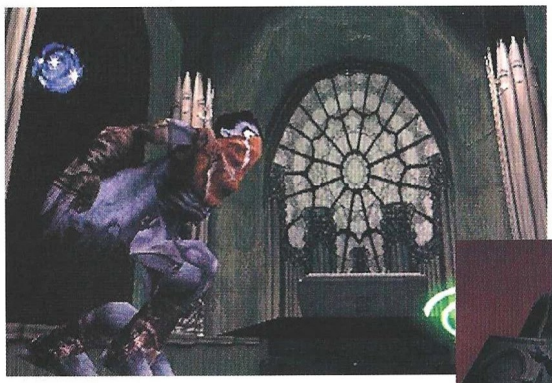
Ha sido uno de los juegos más aclamados por la mayoría de los medios en todos los sistemas en los que ha aparecido. El sistema de juego y un apartado gráfico notable, hicieron que Legacy of Kain: Soul Reaver hiciera disfrutar a muchas personas. La mayoría de ellas han pedido desde entonces una continuación a tan fantástico juego y, finalmente, sus plegarias han sido escuchadas. Si nada falla, a finales de este mismo año podremos disfrutar con una nueva aventura de Raziel, que sin duda superará en la mayoría de los aspectos a su antecesora.

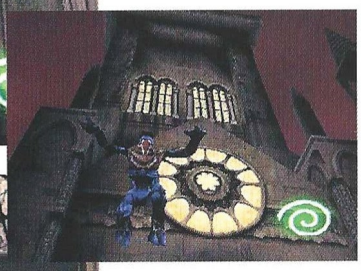
Raziel deberá, como misión principal, acabar de una vez por todas con el ocasionante de todas sus desgracias, Kain, a medida que intenta descubrir el por qué de todo el secreto que rodea a Nosgoth y por qué los clanes de vampiros se han extinguido sin apenas dejar rastro.

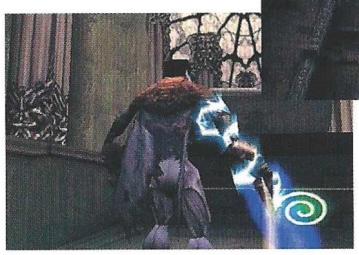
El sistema de juego será muy similar, por lo que tendremos que entrenar las neuronas y prepararnos para la gran cantidad de puzzles que se nos avecinan, que sin duda serán mucho más complejos que los de la entrega anterior. Si uno de los aspectos más atractivos de Soul Reaver era el modo del que podíamos acabar con nuestros enemigos, en esta continuación encontraremos más armas y sistemas con los que avanzar entre aquellos que quieran acabar con nosotros.

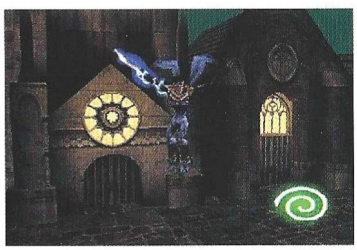
Por supuesto, en Soul Reaver 2 nos moveremos, al igual que antes, entre dos planos dimensionales, comenzando en el espectral. Si una vez que estemos dentro del mundo material un enemigo acaba con toda nuestra energía, volveremos a lugar del que procedemos, de modo que en ningún momento será posible morir definitivamente, puesto que ya estamos muertos. Posiblemente, el efecto que se producía cuando cambiábamos de una dimensión a otra será muy mejorado, haciendo que nos parezca introducirnos en ese mundo realmente.

En lo referente a los enemigos, encontraremos a los que había antes y a muchos otros, como por ejemplo a los humanos y a unos extraños demonios procedentes de una dimensión paralela. También veremos incrementado el número de secuencias cinemáticas durante el juego, algo que nos introducirá más aún en la trama central. Esperaremos con calma.









Raziel, tras luchar contra Kain y sus propios hermanos, vuelve para terminar con lo que comenzó. Una vez más, el vampiro atormentado tendrá que vivir una pesadilla sin final.

Legacy of Kain: Soul Reaver 2

Editor: Eidos
Fecha de lanzamiento: Finales de 2000

ACCESO DIRECTO A LA INFORMATICA CON UN SOLO CLICK

ZDNet España

¡AHORA CON ACCESO GRATUITO A INTERNET!

Unete a ZDNet
Boletín de noticias gratuito, para recibir a tiempo la información que más te interesa.

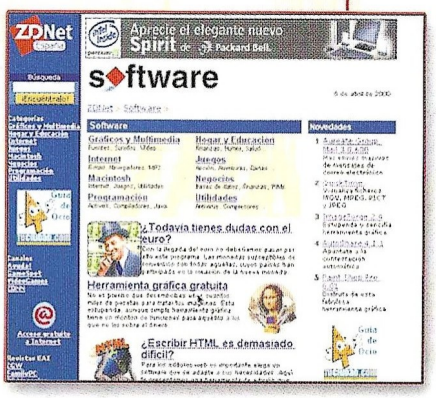
ZDNet Noticias
Información de última hora con las noticias más destacadas del sector informático.

Canales
Una increíble lista de contenidos que ofrece a cada usuario todo lo que necesita.

Temas en ZDNet
Los artículos más interesantes de la actualidad sobre la informática y la tecnología.

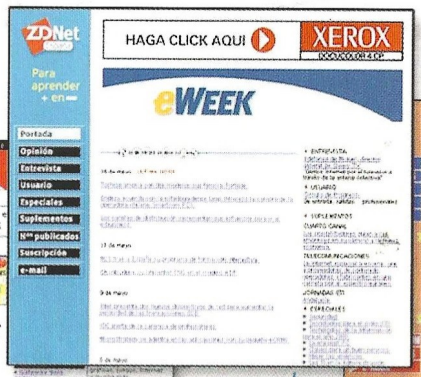
DESCARGA DE SOFTWARE

Todo tipo de software: utilidades, herramientas gráficas, juegos, internet y mucho más.



Software gratuito
Una completa selección de los mejores programas shareware y freeware para volcar en el ordenador.

Revistas de Editorial América Ibérica
Fácil y rápido acceso a Computer Gaming World, PC MAGAZINE, FamilyPC y eWEEK.



SOPORTE TECNICO

Ayuda experta en todo momento para resolver cualquier duda referente al mundo de la informática.

PC MAGAZINE

Cada mes la información más completa e interesante sobre los contenidos de PC MAGAZINE, la revista de informática nº 1 en el mundo.

eWEEK on line

El más prestigioso semanario del sector informático, con las noticias de última hora más destacadas. Opinión, reportajes, entrevistas, personajes del sector, la situación de las Tecnologías de la Información para la nueva Economía...

FamilyPC

La informática accesible para todos, descubre lo más nuevo, todo lo que puedes hacer con tu PC. Conoce ya la informática pensada para la gente de hoy.

Computer Gaming World

El mundo de los juegos de ordenador: aventuras, estrategias, acción, deportes, simulación...
Con las mejores ofertas del momento.

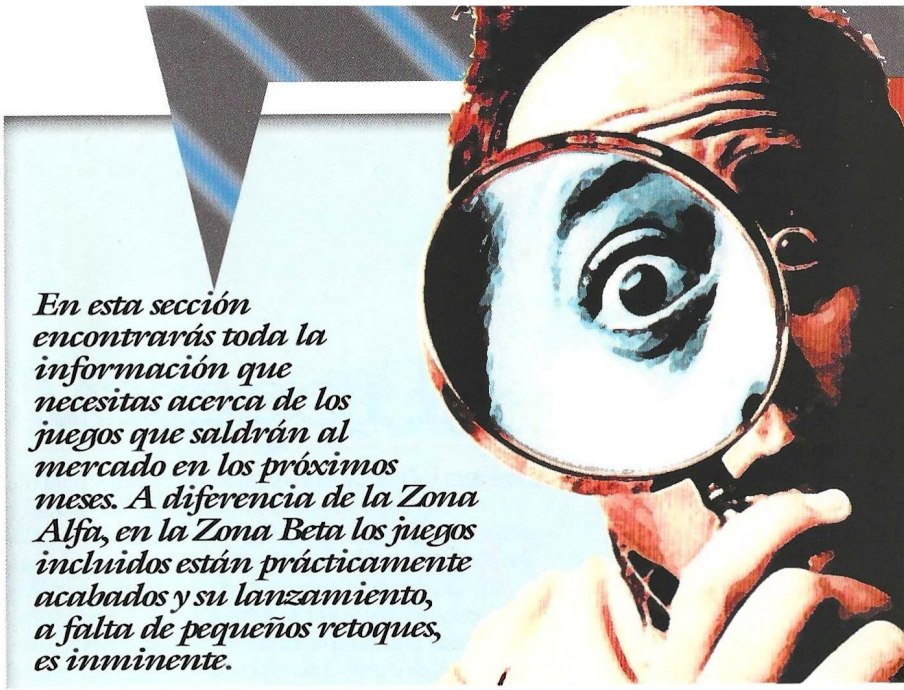
Toda la información contenida en ZDNET ESPAÑA se ofrece por cortesía de:

américa ibérica
www.eai.es

FamilyPC · PC MAGAZINE EDICION ESPAÑOLA · COMPUTER GAMING WORLD · eWEEK

www.zdnet-es.com

Zona Beta



En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

Star Trek Voyager: Elite Force

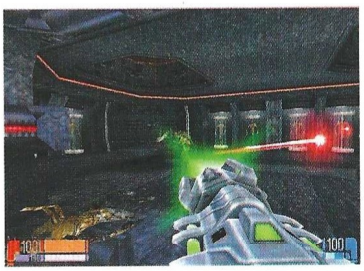
Los incondicionales de Star Trek están de enhorabuena. Un nuevo juego basado en esta popular saga está prácticamente a punto, y lo mejor de todo es que parece que va a ser de los mejores que se han publicado.

Un nuevo punto de vista

Nada de simuladores, juegos de estrategia o descafeinadas aventuras. En esta ocasión, los fanáticos de Star Trek van a poder disfrutar con un juego que derrocha acción por los cuatro costados, prácticamente todo lo contrario a lo que estamos acostumbrados. Ya os hemos hablado de este juego en alguna ocasión, y si lo recordáis se trata de un shooter en primera persona al estilo Quake o Unreal. Lógicamente, este juego no va a ser tan radical como los mencionados, ya que Star Trek no se caracteriza por la violencia, pero eso no quiere decir que no sea divertido.

Para empezar, el engine utilizado es el de Quake, de modo que el apartado gráfico no va a tener nada que envidiar a los grandes del género. Las armas del juego, a pesar de no ofrecer una imagen demasiado devastadora, serán lo suficientemente potentes como para arrasar todo un ejército de robots, que sin duda será el enemigo más común en el juego. Contaremos con un sistema "sniper" para apuntar sin demasiados problemas, lo que además hará que el juego sea mucho más completo y entretenido.

Las misiones también parece que resultarán muy atractivas, ya que lo más importante no será matar al enemigo sin más, sino que tendremos que cumplir unas determinadas misiones para superar con soltura los diferentes niveles. Un juego que promete ser muy completo, tanto por la facilidad de su desarrollo como por las semejanzas de los escenarios y personajes con las películas. Si adoras los juegos de acción en primera persona y te consideras un fiel seguidor de Star Trek, es muy posible que este juego sea el que has esperado durante mucho tiempo.



Star Trek Voyager: Elite Force

Editor: Activision
Distribuidor: Proein

Frogger 2

Son ya bastantes años los que han pasado desde que Frogger apareciera por primera vez. Después del arrollador éxito que tuvo, Hasbro nos trae una versión acorde a los tiempos que corren.

De salto en salto

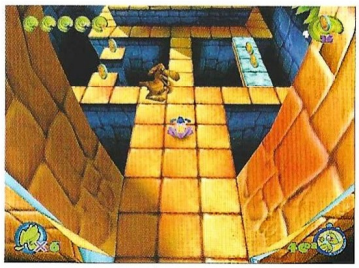
Bajo la sencillez de la que hacía gala Frogger se escondía un juego adictivo como el que más, en el que había que ayudar a una rana saltarina a llegar a su destino. Tan sólo había que dirigir a la rana en las cuatro posibles direcciones, sin utilizar ningún comando más, de ahí su sencillez a la hora de jugar.

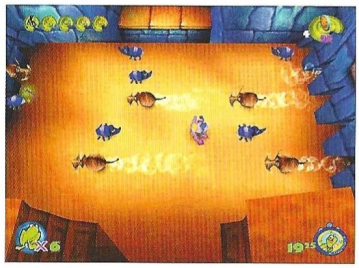
En esta nueva entrega el sistema es exactamente el mismo, aunque se ha incluido un salto doble para llegar a plataformas más altas y un renovado aspecto gráfico.

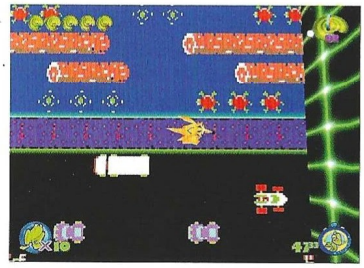
Ahora, en lugar de tratarse de simples sprites, todo lo que veremos en pantalla estará generado mediante polígonos y texturas, así como varias perspectivas de cámara automáticas, que nos permitirán ver la acción desde el mejor ángulo posible. También encontraremos como novedad la posibilidad de seleccionar a otros personajes y un modo multijugador la mar de divertido.

Los escenarios, al igual que en la versión original, están llenos de peligros, y no nos quedará más remedio que superarlos con agilidad para pasar al siguiente nivel.

Un juego que, a buen seguro, hará las delicias de todos los usuarios.



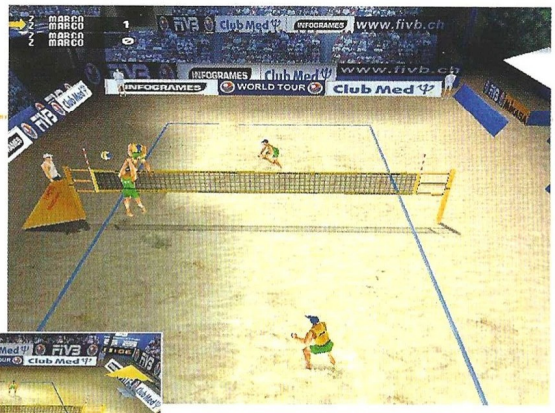




Frogger 2

Editor: Atari/Hasbro
Distribuidor: Proein

V-Beach Volley

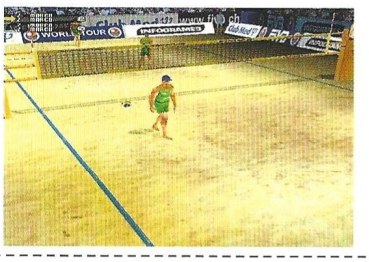


No hay duda de que estamos en una época en la que lo que prima a la hora de salir de vacaciones es la playa. En ella se practica un deporte muy atractivo aunque no demasiado habitual, llamado volley-playa.

Sol, playa y volleyball

Y la verdad es que no podía ser mejor la época del año en la que Infogrames va a publicar este V-Beach Volley, ya que ahora, en verano, es cuando la gente aprovecha para, entre otras muchas cosas, ir a la playa para broncearse y, por qué no, practicar el volley-playa, un deporte que, poco a poco, está consiguiendo miles de adeptos por todo el mundo. El mayor atractivo de este deporte es el terreno de juego, ya que los partidos se suelen disputar en mitad de la playa. Los equipos, a diferencia del volley tradicional, están compuestos por sólo dos personas, lo que agiliza el juego de una manera absolutamente extraordinaria.

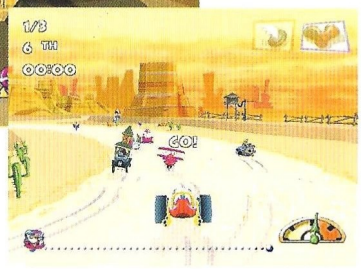
En el juego que Infogrames nos tiene prácticamente a punto, podremos hacer todo esto sin salir de casa. Bajo un atractivo entorno poligonal, tendremos que vencer a todos los contrincantes que vayan apareciendo para conseguir tan preciado campeonato. Los equipos podrán estar formados por hombres, mujeres o ambos, consiguiendo que el juego tome un aspecto excepcional cuando les veamos moverse por la pantalla. La diversión es el aspecto que más promete en V-Beach Volley, ya que podremos jugar hasta cuatro jugadores de manera simultánea.



V-Beach Volley

Editor: Infogrames
Distribuidor: Infogrames

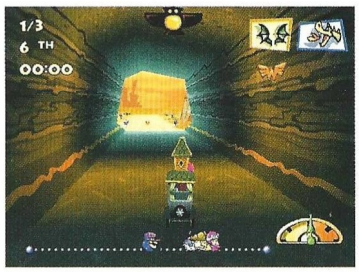
Wacky Races



Una carrera de locos

La verdad es que Los Autos Locos es una de las series de dibujos animados más divertidas de cuantas han aparecido en televisión. Hoy por hoy y a pesar de contar ya con muchos años a sus espaldas, la gente sigue disfrutando cuando tiene la ocasión de ver aunque sólo sea un episodio. Esta serie se comenzó a emitir por primera vez en 1969, de modo que son ya más de treinta años los que llevan compitiendo sus personajes. El Profesor Locovitch, Listus y Brutus en su Troncoswagen, Pedro Bello y su Heterodino o el malvado Pierre Nodoyuna y su inseparable esbirro Patán con el Superferrari, nos harán pasar sin duda alguna unos memorables momentos.

Se trata de un juego de carreras Arcade en el que nuestra misión será la de ganar el mayor número de carreras posibles empleando cualquiera de estos antológicos vehículos. Lógicamente, además de correr a toda velocidad por los extraños e imaginativos circuitos, tendremos que emplear mil argucias para dejar a nuestros rivales en la cuneta. Dentro de muy poco sabremos lo que es divertido.



Si añoras a Pedro Bello, Penélope Glamour y sobre todo a Pierre Nodoyuna y Patán, no deberías perder de vista Wacky Races, ya que promete ser tan divertido como la serie que tantas veces nos ha hecho reir.

Wacky Races

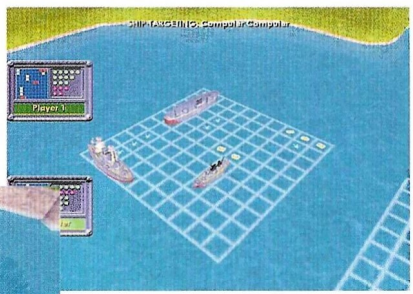
Editor: Infogrames
Distribuidor: Infogrames

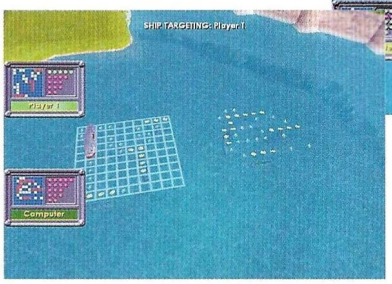
Battleship 2

Peligro en alta mar

¿Quién no ha jugado en alguna ocasión al juego de los "barquitos"? Este es, con diferencia, el juego más recurrido en una clase de matemáticas, o al menos hace unos años. Con apenas un par de trozos de papel y dos bolígrafos, dos personas podían permanecer varias horas sin parar, por lo que mucha gente estará totalmente satisfecha con lo que este juego puede ofrecer. Aparte de tener que utilizar un ordenador, los cambios no van mucho más allá, salvo por la inclusión del juego en modo Arcade, que sin lugar a dudas permanece en un segundo plano.

Al igual que si jugásemos en un papel, tendremos que, del mejor modo posible, colocar nuestra flota dentro de un rango específico, tratando por todos los medios de ponérselo al contrario lo más difícil posible. El entorno gráfico del juego está realizado mediante polígonos y texturas, aunque a decir verdad es lo menos significativo, ya que lo importante de este juego es la jugabilidad y la semejanza con el original. Una de las opciones más llamativas es la posibilidad de jugar, además de con la máquina, contra varios oponentes en red, obteniendo de este modo unas partidas realmente antológicas.





Dentro de poco podremos revivir momentos memorables.

El clásico juego de barquitos reaparece con más fuerza que nunca. Si siempre has disfrutado con este sencillo pero divertido juego, este Battleship 2 no te defraudará.

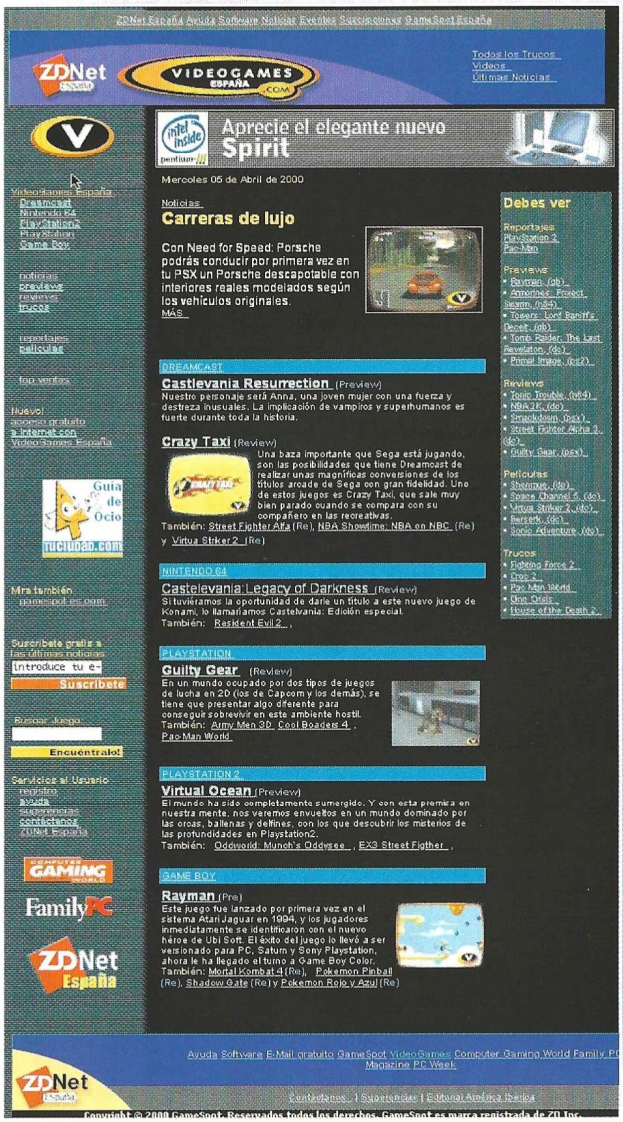
Battleship 2

Editor: Hasbro
Distribuidor: Proein

¿Quieres saber algo sobre consolas en la web?

Con VIDEOGAMES ESPAÑA .COM lo sabrás TODO

En Videogames España podrás encontrar todo lo que necesitas para ser un experto en el mundo de las consolas, desde los trucos más difíciles y desconocidos hasta las últimas novedades y noticias. En Videogames España los jugadores pueden encontrar Previews, Reviews, Noticias, Guías de juego y Trucos de los juegos de mayor actualidad.



Noticias
Con la actualidad del mundo de las consolas.

Previews
Cómo serán los mejores títulos que se están creando.

Reviews
Análisis de los juegos más recientes.

Reportajes
De actualidad y de los clásicos de siempre.

Trucos
Claves y técnicas secretas para todos tus juegos.

Películas
Para descargarte vídeos de tus juegos favoritos.

Top Ventas
Las listas de los juegos más vendidos.

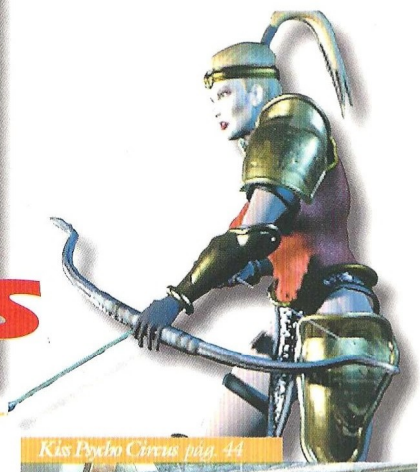
IMAGEN LIMITE

DREAMCAST PLAYSTATION PLAYSTATION 2 NINTENDO 64 GAMEBOY

ADEMAS CONECTATE GRATUITAMENTE A INTERNET CON VIDEOGAMES

VIDEOGAMES ESPAÑA .COM

Reviews



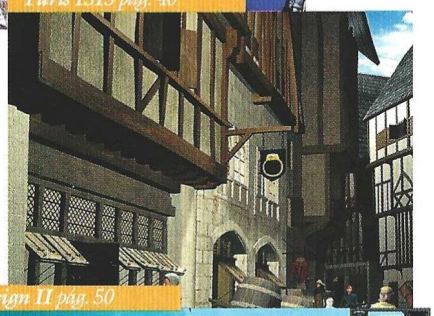
22 ..... Aventura/Rol
44 ..... Estrategia
48 ..... Acción
54 ..... Deportes
56 ..... Simulación

Diablo II pág. 32

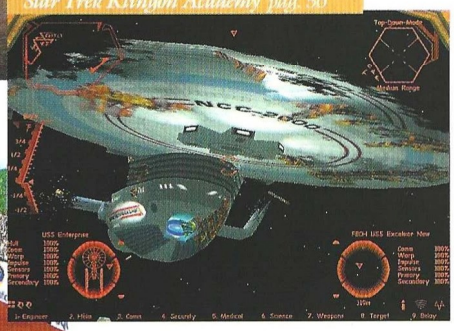
Kiss Psycho Circus pág. 44

Vampire pág. 22

Paris 1313 pág. 40

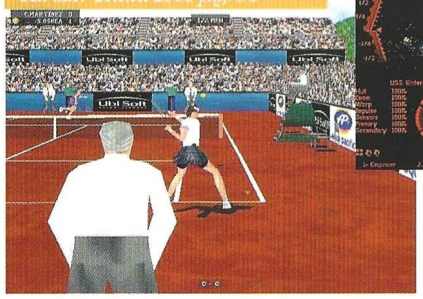


Star Trek Klingon Academy pág. 56



Dark Reign II pág. 50

All Star Tennis 2000 pág. 54



Así puntuamos en CGW

imprescindible	muy bueno	bueno	pasable	bajo mínimos
de 9 a 10	de 7 a 9	de 5 a 7	de 3 a 5	de 0 a 3
Una puntuación de entre 9 a 10, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".	De 7 a 9 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.	El segmento de 5 a 7 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron afortunadas pero no lo bastante.	Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 3 a 5, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.	Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan de 0 a 3, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro despropósito.

Acechando en las sombras

Vampire
The Masquerade
Redemption

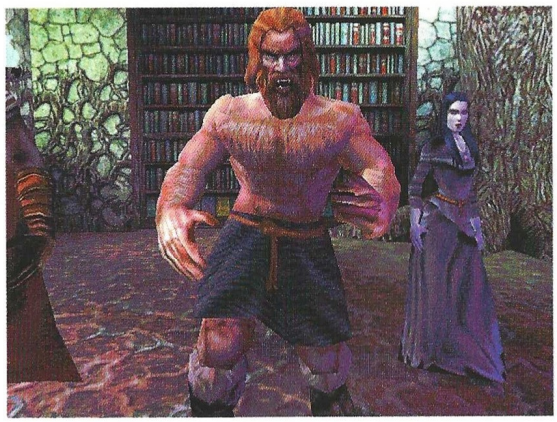
Vampiros. ¿Mito, leyenda, realidad? Fue Bram Stoker quien popularizó la figura del nosferatu a través de su novela, y en nuestro tiempo, Ann Rice ha descubierto vampiros sensuales y atormentados por su condición. Mucho antes que su primera entrega de las Crónicas Vampíricas, ya existía Vampire, un juego de rol editado por White Wolf.

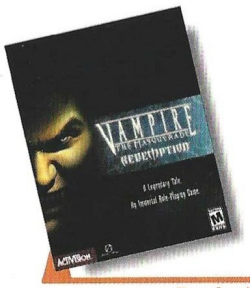
Y Jehová dijo a Caín: ¿Dónde está Abel tu hermano? Y él respondió: No sé. ¿Soy yo acaso guarda de mi hermano? Y él le dijo: ¿Qué has hecho? La voz de la sangre de tu hermano clama a mí desde la tierra. Ahora, pues, maldito seas tú de la tierra, que abrió su boca para recibir de tu mano la sangre de tu hermano. Cuando labres la tierra, no te volverá a dar su fuerza; errante y extranjero serás en la tierra. Y dijo Caín a Jehová: Grande es mi castigo para ser soportado. He aquí me echas hoy de la tierra, y de tu presencia me esconderé, y seré errante y extranjero en la tierra; y sucederá que cualquiera que me hallare, me matará. Y le respondió Jehová: Ciertamente cualquiera que matare a Caín, siete veces será castigado. Entonces Jehová puso señal en Caín, para que no lo matase cualquiera que le hallara.

Inspirándose en este extracto de la Biblia, los señores de White Wolf crearon Vampire, un juego de rol de mesa que ha servido como plataforma para crear el título que nos ocupa. La maldición que Jehová lanzó sobre Caín le obligaría a estar eternamente sediento de sangre por la sangre derramada de Abel. Caín fue el primer vampiro por castigo del Todopoderoso, y por eso sus hijos –las sucesivas generaciones de vampiros– se llaman cainitas.

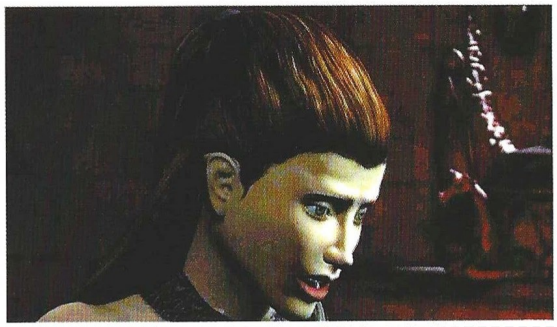
Al crecer las huestes de cainitas comenzaron a formarse clanes que siguieron diferentes caminos en busca de fines muy diversos. Unos quisieron hermanarse con los mortales y convivir en paz., mientras que otros sólo veían en los humanos ganado para alimentarles. El Abrazo, como se bautizó al proceso de transformación de un mortal en vampiro inmortal, se convirtió en todo un ritual que convertía a los recién nacidos al vampirismo en hijos de sus hacedores. Así, los clanes pasaron a ser grandes familias. Su única forma de procrear era el Abrazo.

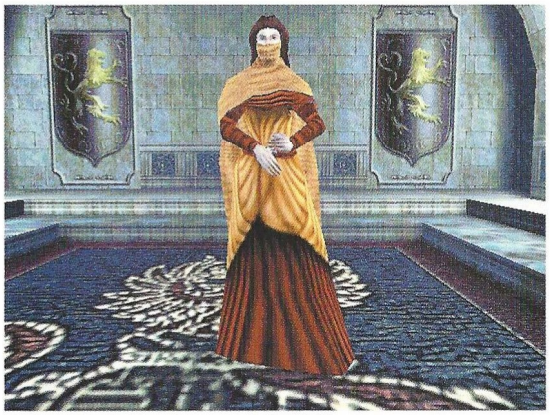
Los clanes se hicieron fuertes en numerosas poblaciones occidentales, y controlaron muchas cosas: contrabando, tráfico de esclavos, magia... Sus refugios eran de todo tipo, desde suntuosas mansiones y fortalezas a cochambrosos agujeros con un sencillo ataúd en el sótano de una biblioteca.





Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 233, 64Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 4x, 800Mb de disco duro libres, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Nihilistic/Activision
Distribuidor: Proein





Vampire bien podría ser Diablo en 3D, pero los elementos de rol y el guión son más densos que en el juego de Blizzard

Vida y no-vida de un Cruzado

En este mundo oscuro nace Christof Romuald, un joven que se convertiría en Cruzado al servicio de Dios y su Iglesia, un joven que tras caer herido en una batalla santa librada en Moravia, sería abandonado por su regimiento en un convento de Praga. Es el año 1141, y el Mal recorre la tierra bajo monstruosas apariencias.

Cuando Christof recupera por fin la consciencia, cree ver un ángel ante sí, pero sólo es la Hermana Anezka, que ha cuidado de él durante su convalecencia. El joven cruzado recibe la visita del Arzobispo Guiza, quien le pone al corriente de su situación. Christof vuelve a sumirse en sueños para ser despertado por los aterrados gritos de Anezka. Sin vacilar un segundo, se pone en pie y coge su espada para acudir corriendo junto a su benefactora. Tras despachar a dos criaturas del Mal, vuelve a caer presa del dolor. Al día siguiente, hace voto de librar las Minas de Plata de Bonn, en las afueras de Praga, de los monstruos que las pueblan.

Así comienza Vampire the Masquerade Redemption, la historia del joven Christof Romuald, protagonista de este juego que bien podría ser Diablo en 3D, aunque los elementos de rol y el guión son más densos en Redemption que en el juego de Blizzard. Realmente se trata de la historia de Christof, sus tormentos, pasiones,

Christof hará lo que sea por Anezka, aunque si de paso puede borrar de la faz de la tierra a un demonio o dos, lo hará de buen grado

su lucha Divina, su terrible pecado: un amor imposible, el de la Hermana Anezka.

Lo que comienza como la epopeya de un héroe santo, pronto se convierte en la terrorífica pesadilla de un no-muerto: Christof recibe el abrazo de Ecaterina, siniestra matriarca del clan de los Prometeanos. Es entonces cuando Redemption se transforma en la continua lucha de Christof entre el Bien y el Mal, la Luz y la Oscuridad, la redención de su pecado y su maldición.

Clanes de Vampiros

Los clanes están presentados de forma muy superficial en el juego, aunque habría sido imposible darles la profundidad que tienen en el juego de mesa. Este breve y estereotípico resumen, te ayudará a comprenderlos un poco más:

The Camarilla

CAMARILLA

Malkavian

▪ Malkavian: temidos entre los demás clanes, los Malkavian están locos por la sangre maldita que ha corrompido sus mentes. Homicidas peligrosos o catatónicos, desatan el caos donde quiera que vayan.

Gangrel

▪ Gangrel: prefieren vivir en la naturaleza. Han logrado evitar problemas con los hombres lobo, posiblemente debido a su capacidad de transformación. Son feroces guerreros que se dejan llevar por su instinto animal. Tienen poca relación con otros clanes.

Toreador

▪ Toreador: en su mayoría artistas movidos por la pasión, se relacionan mucho con los mortales, compartiendo con los Ventrue un desmedurado gusto por la alta sociedad.

Ventrue

▪ Ventrue: honorables, gentiles y con un gusto impecable, los Ventrue son auténticos líderes por naturaleza, guardianes de las tradiciones y quieren moldear el destino de los cainitas. Sustentan la Mascarada, sin la cual no habría vampiros. Cultivan, influencian y controlan todo lo que pueden: política, economía, industria, crimen organizado...

Brujah

▪ Brujah: clan compuesto por rebeldes con y sin causa que se mueven por arraigadas pasiones, ya sea en grupo o de forma individual. Su comportamiento es caótico debido a su dicotomía guerrero-poeta. Poseen una gran fuerza física.

Nosferatu

▪ Nosferatu: los hijos de Caín también se conocen como Malditos, y no hay mejor ejemplo de ello que los Nosferatu, deformados por la sangre que han abrazado. Su monstruosidad les impide mezclarse con los mortales. Son supervivientes por naturaleza, y están muy unidos entre sí.

Tremere

▪ Tremere: dominan la hechicería vampírica con rituales y conjuros. Ambiciosos y de jerarquía rígida, gustan de jugar a la diplomacia y las intrigas. Buscan aliados para evitar la ira de los ancianos de tres clanes. Su principal feudo es Viena.

The Sabbat

SABBAT

Lasombra

▪ Lasombra: depredadores con estilo que han convertido el Sabbat en una fuerza implacable. Moldean lo mortal a su gusto, y se dice que en tiempos estuvieron muy unidos a la Iglesia, contribuyendo a la propagación del cristianismo. Pretenden crear un nuevo Orden en la Tierra provocando una Jihad o Guerra Santa.

Tzimisce

▪ Tzimisce: si Lasombra es el corazón del Sabbat, los Tzimisce son el alma. Su mera presencia incomoda a los demás vampiros. Son poderosos hechiceros, inteligentes y experimentan con mortales e inmortales. Actúan como sacerdotes y consejeros del Sabbat.

The Independents

INDEPENDIENTES

Assamite

▪ Assamitas: estos asesinos a sueldo procedentes de oriente adoran al diablo. No se mezclan con la Camarilla o el Sabbat, limitándose a prestarles sus servicios cuando son requeridos. Consideran inferiores a los demás vampiros.

Followers of Set

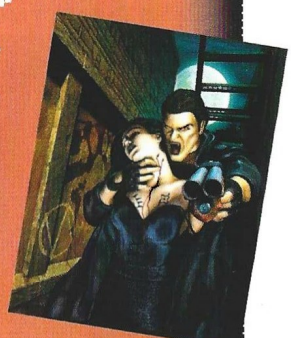
▪ Setitas: los seguidores de Set poseen un inquietante poder relacionado con las serpientes, pues proclaman descender del antiguo dios egipcio. Erosionan las estructuras de poder en todas las ciudades que pisan.

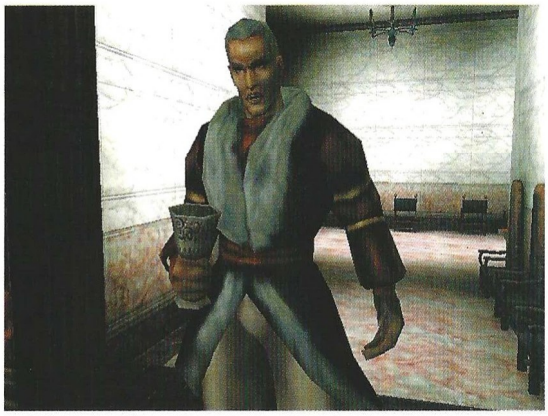
Ravnos

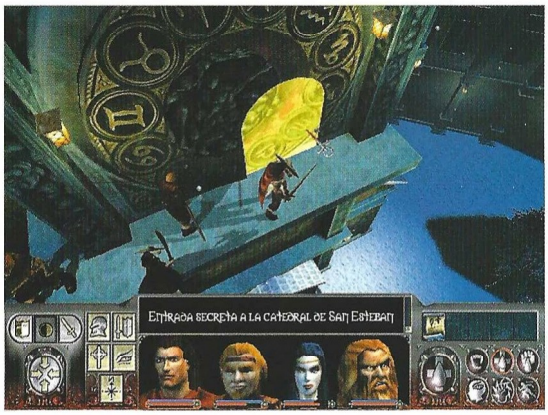
▪ Ravnos: son los gitanos nómadas de los vampiros. Poseen potentes poderes místicos capaces de alterar el mundo físico, y utilizan ilusiones para conseguir todo aquello que quieren. Podrían jugar un papel clave en la Jihad.

Giovanni

▪ Giovanni: respetuosos, gentiles y educados, estos príncipes mercaderes venecianos amasan fortunas y acumulan poder, lo que preocupa a los demás clanes. Son nigromantes, y están al margen de la Jihad.







Las guerras entre clanes sufren importantes cambios entre los siglos XII y XX, modernizándose con los tiempos y estableciéndose alianzas que antaño se habrían considerado imposibles.

A todo esto debe adaptarse Christof, que con sus miras de Cruzado del siglo XII se encuentra de repente en un mundo nuevo repleto de monstruos metálicos y extrañas gentes que se expresan de forma muy diferente a como lo hace él, utilizando armas que escupen proyectiles capaces de matar con un solo impacto. Estos cambios se dejan notar en el juego a través de múltiples elementos: armas, vestimenta, diálogos y objetivos de las misiones.

Arquitectura 3D

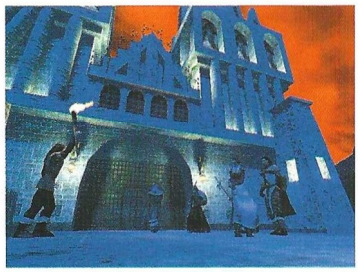
Cuando antes decíamos que Vampire podría ser Diablo en 3D, es porque realmente el interfaz no dista mucho del que presentaba el juego de Blizzard, pero el entorno tridimensional que ha creado Nihilistic es sin duda el más elaborado de cuantos se han creado nunca.

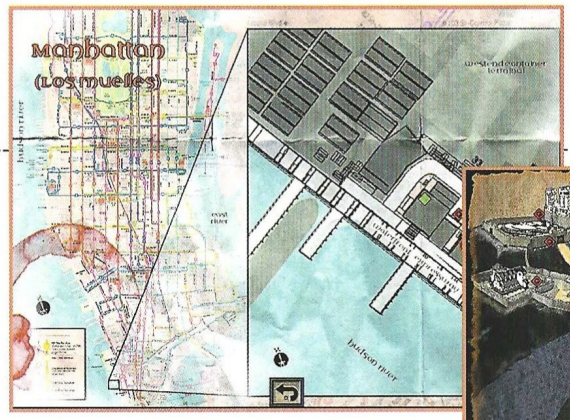
La cámara se puede mover a voluntad para obtener la mejor perspectiva de la acción, existien-

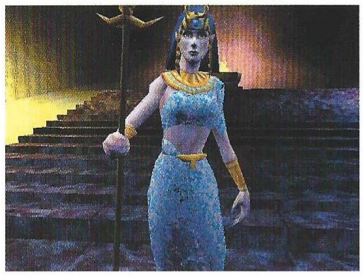
Luchas intestinas

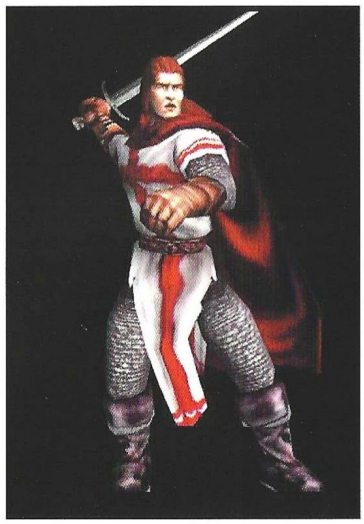
Por encima de los sufrimientos de Christof están los enfrentamientos entre clanes de vampiros, una sangrienta guerra que se cobra víctimas por igual entre mortales e inmortales, haciendo esclavos entre unos y otros sin distinción de sexo, edad y condición social.

El protagonista de Redemption se ve inmerso en estas luchas, teniendo que tomar partido en repetidas ocasiones para perseguir lo único que le importa: Anezka. Hará lo que sea por ella, aunque si de paso puede borrar de la faz de la tierra a un demonio o dos, lo hará de buen grado.









Cuatro ciudades, cuatro mundos

Christof recorrerá Praga, Viena, Londres y Nueva York. Cada una de estas ciudades está recreada con una ambientación diferente, si bien no reproducen la realidad en ningún momento, ni la de hoy ni la del siglo XII, limitándose a inspirarse en lugares reconocibles e históricos que sirven como referencia al jugador.

En cada una de ellas tendrás que cumplir una serie de misiones que te conducirán hacia un único desenlace, si bien por el camino tendrás que tomar algunas decisiones que pueden cambiar tus relaciones con otros vampiros. Estas son las misiones de cada ciudad:

PRAGA, 1141
- Recupera el fragmento del Nod
- Mata al golem
- Devuelve el Sem a Mendel
- Lleva el Sem a Garinol
- Recupera el relicario
- Lleva el fluido vital de un anciano a Josef
- Invade la capilla de los Tremere
- Abandona Praga por la puerta Este

VIENA, 1141
- Ve a la fiesta celebrada en la mansión Orsi
- Encuentra la entrada secreta al reloj
- Encuentra a Lutero Black
- Escapa de la base de los Caballeros Teutónicos
- Llévale el amuleto a Orvus
- Recupera el diario de Etrius
- Regresa a Praga

LONDRES, 1999
- Escápate de la Sociedad de Leopoldo
- Encuentra la fuente de los cargamentos
- Infiltrate en la guarida de los Setitas
- Encuentra el corazón de Lucrecia
- Regresa con Lucrecia
- Embárcate en el Santa Magdalena

NUEVA YORK, 1999
- Consigue los códigos de acceso al almacén
- Conecta la conexión del transportador
- Usa los códigos de acceso para entrar en el almacén
- Entra en el ático de Orsi
- Encuentra a Alexandra
- Cuélate en la fábrica de Orsi
- Encuentra a Orsi
- Destruye a Vukodlak

do sólo restricciones para mirar hacia arriba. Aunque en ocasiones es un poco incómodo tener que estar moviendo constantemente la cámara, es la única forma de disfrutar de los fantásticos escenarios.

A diferencia de otros entornos 3D que se pueden ver en numerosos juegos, en Vampire existe una coherencia arquitectónica que hace pensar que realmente se ha trabajado en modelos reales de las estructuras. Si hiciéramos planos de cada edificio, seguramente descubriríamos que podría existir en la realidad sin caerse.

Este notorio realismo se deja sentir sobre todo en las ciudades, principalmente en puntos concretos como puede ser la torre del reloj en Viena, a la que se accede después de un largo paseo por los tejados de la ciudad. Como contrapunto, hay niveles totalmente fantasiosos en cuanto a su construcción arquitectónica, siendo probablemente el máximo exponente de esto las puertas secretas de la judería cabalística en Praga, con decenas de inacabables escaleras comunicadas entre sí en medio de espacios vacíos que, en apariencia, no se sostienen sobre soporte alguno.

Luces y sombras

Otro de los puntos más admirables del entorno 3D es el gran nivel de detalle que ofrecen todos los escenarios. Las texturas, los pequeños elementos decorativos, los objetos inanimados que dan vida a cosas tan simples como una mesa, los frescos virtuales que llenan las paredes en

En Vampire existe una coherencia arquitectónica que hace pensar que realmente se ha trabajado en modelos reales de las estructuras

de noche, las fuentes de luz arrojan sus rayos en los escenarios consiguiendo un realismo asombroso, incluso cuando el propio Christof es portador de una antorcha para mejorar el campo de visión en zonas muy oscuras. Además, los efectos especiales creados para los conjuros de los componentes de ciertos clanes que usan magia, y también para determinadas secuencias de animación –que por cierto utilizan el engine del propio juego–, son también de muy elevada calidad y producen un espectáculo visual bastante impresionante en ciertos momentos.

El único inconveniente que existe dentro del entorno gráfico está relacionado con los objetos que puede encontrar Christof. Por culpa de la escasa luz y de un mal sistema de señalización por parte del programa, casi siempre resulta difícil saber que hay un objeto en el suelo o numerosos lugares... Resulta realmente increíble la cantidad de trabajo que se ha invertido en recrear un mundo tan realista y completo.

Nada de todo esto quedaría completo sin una eficaz gestión de la iluminación, algo que se ha cuidado enormemente. De día o

Multijugador

Vampire es poco convencional en todo, incluyendo el modo multijugador. Hasta cuatro personas pueden participar en modo cooperativo o competitivo en una serie de aventuras y escenarios predeterminados, creando sus personajes a medida entre los existentes dentro de la aventura para un solo jugador. Todo muy corriente de momento.

Sin embargo, uno de los jugadores puede convertirse en Narrador de la historia, un papel sólo comparable al del Director de Juego en un juego de rol. La responsabilidad que cae sobre este jugador es tremenda, pues de él dependerá lo bien que se lo pasen los demás. Puede alterar los escenarios con objetos, eventos y personajes, asumir el control de un personaje jugador o uno no jugador, estableciendo además conversaciones con los jugadores, catapultar a todo el mundo a un nuevo nivel... Aunque las posibilidades no son excepcionalmente amplias, y desde luego no se pueden crear escenarios propios, desde luego dan una nueva dimensión al convencionalismo en que está sumida esta modalidad cada vez más en boga.

Hay varios escenarios especialmente creados para esta modalidad, y existe la promesa de crear algunos más en el futuro. De momento, se puede jugar sólo en red, ya que a través de Internet aún no está operativa la sección de WON.net que alojará las partidas multijugador de Vampire.

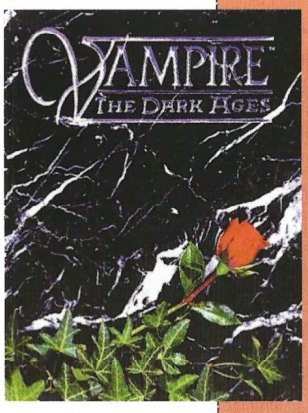
Otro de los puntos más admirables del entorno 3D es el gran nivel de detalle que ofrecen todos los escenarios

sobre un estante, obligando al jugador a desplazar lentamente el ratón por la pantalla hasta localizar lo que sea, lo que no deja de ser todo un suplicio.

El juego de rol

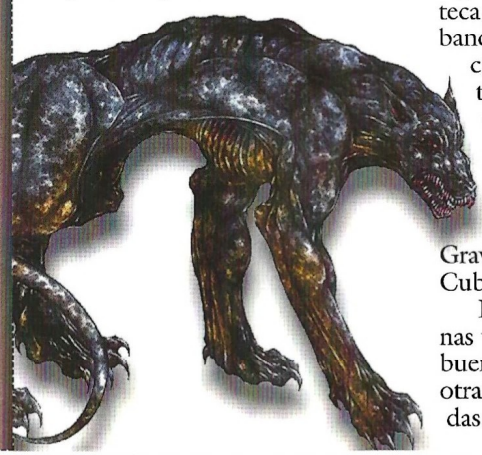
Aunque tardó un poco en editarse en castellano, Vampiro está a la venta en tiendas especializadas desde hace unos años. Recientemente ha salido una edición revisada del juego básico, que ya cuenta con numerosos módulos y ampliaciones, así como libros acerca de los clanes y otros elementos de juego.

Sobre él se han creado además novelas y todo tipo de merchandising, que han ampliado considerablemente este fabuloso universo que también cuenta con una interesante modalidad de juego en vivo. En España, todo esto lo distribuye la empresa Distrimagen, licenciataria en nuestro país de los productos de White Wolf Publishing.

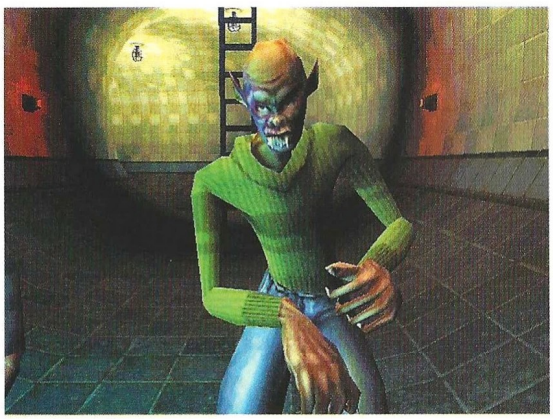


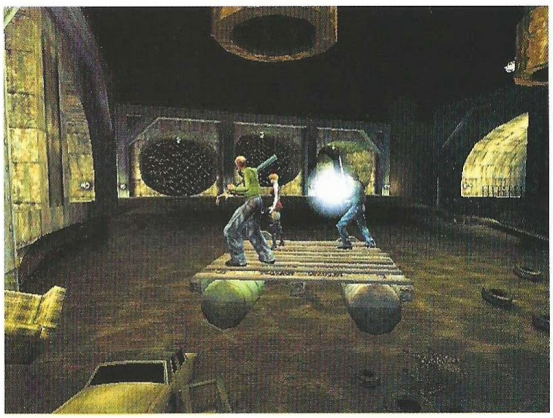
Ahorrar es bueno

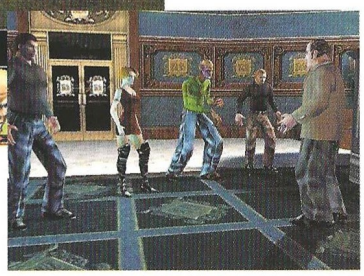
No hay que olvidar tampoco el apartado sonoro, que como siempre tiene tres vertientes: los efectos de sonido, la banda sonora y el doblaje. En cuanto a los primeros, no se limitan a aparecer en momentos puntuales como golpes o la apertura de una puerta, sino que además ambientan muchos niveles con pasos, susurros, sirenas y algarabía de gente en una discoteca, por ejemplo. Respecto a la banda sonora, es tan variopinta como adecuada en los diferentes momentos del juego. Está compuesta por artistas y bandas desconocidos para la mayoría de los mortales: Type O Negative, Kevin Manthei, Youth Engine, Ministry, Gravity Kills, Darling Violetta, Cubanate y Primus.



El doblaje no está mal: algunas voces están interpretadas por buenos actores, mientras que otras podrían estar más trabajadas. Sin embargo, la traducción







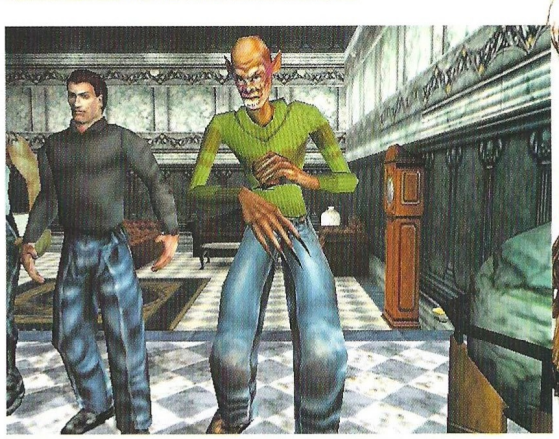
–a cargo de un tal Leonardo Gajo– tiene bastantes altibajos, resultando brillante en los momentos más literarios y lamentable en cosas tan elementales como Save –salvar o guardar partida– que se ha traducido como Ahorrar. Que nadie se ocupara de verificar cosas tan básicas como esto al probar la versión española, es un misterio insondable.

Jugar es un placer

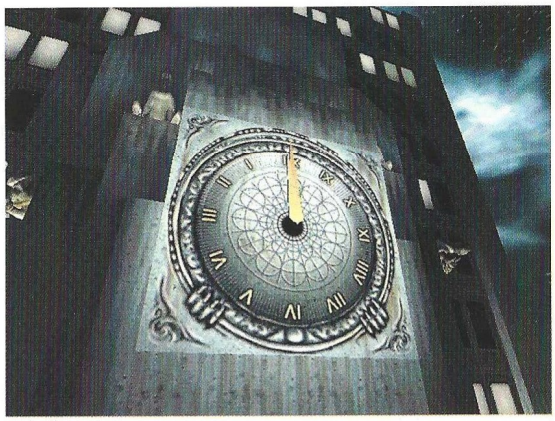
El sistema de control no puede ser más sencillo: todo se hace con el ratón, desde el movimiento de Christof y la cámara, al acceso a los diferentes menús e inventario. Tratándose de un juego de rol, no faltan las sempiternas ventanas con características de personaje, inventario y el equivalente a hechizos, que en Vampire son las disciplinas.

Los combates son tan sencillos como en Diablo: basta pulsar sobre el enemigo para atacar. Respecto a las distintas habilidades que confieren las disciplinas –que obviamente aumentan en cantidad y calidad a medida que se consigue experiencia–, se puede establecer un acceso rápido a seis de ellas cuyo uso es inmediato, pudiéndose asignar una al botón derecho del ratón.

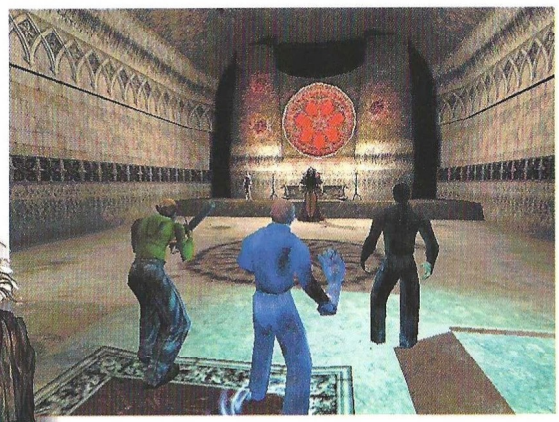
Estas habilidades incluyen una

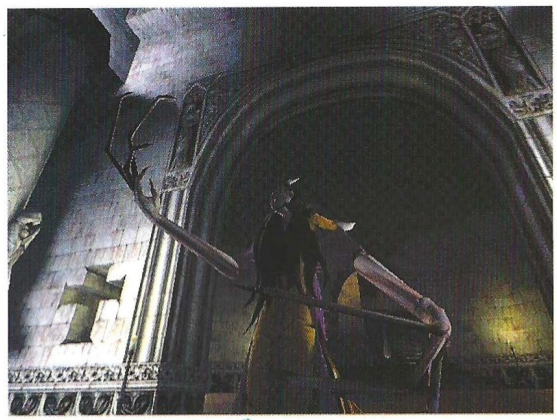


La banda sonora es tan variopinta como adecuada en los diferentes momentos del juego



Cada vez que Christof ataque a un ser humano para chuparle la sangre, perderá un poco de humanidad





gran variedad de posibilidades a cual más sorprendente. La más básica es alimentarse de otros vampiros o seres humanos, y otras más avanzadas incluyen la invisibilidad, transformaciones en animales o niebla y la resurrección de otros vampiros.

La única con la que hay que tener especial cuidado es con la de alimentarse, ya que cada vez que Christof ataque a un ser humano para chuparle la sangre, perderá un poco de humanidad.

Alcanzados ciertos niveles de brutalidad, acercándose a la bestia interior que los vampiros llevan dentro, es peligroso seguir alimentándose de humanos. Siempre habrá pociones, habilidades disciplinares, ratas e incluso bolsas de suero para evitar sucumbir a la bestia.

...en la Red

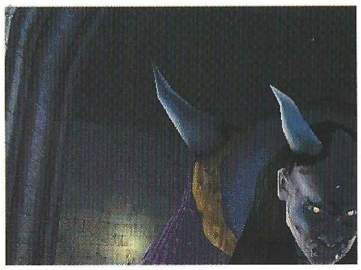
Apesar de que todos estos sitios web son oficiales del juego de PC y el de rol, en ellos hay multitud de enlaces con las mejores páginas de fans que incluyen editores de personajes, skins, historias, chat y todo tipo de contenidos.

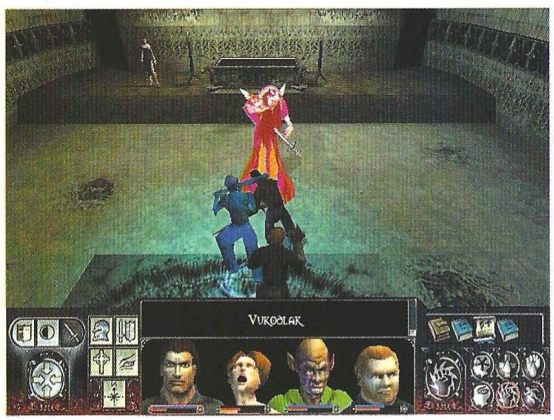
www.nihilistic.com
Sitio web de los creadores del juego.
www.white-wolf.com
Sitio web de los creadores del juego de rol.
www.vampireredemption.com
Sitio web del juego.
www.distrimagen.es
Sitio web de los distribuidores del juego de rol en España.
www.activision.com/games/vampire/
Sitio web del juego en Activision.
vampire.won.net
Sitio web en el servidor multijugador de Internet, que se pondrá en funcionamiento próximamente.

Mejor acompañado

Todo esto perfila ya un juego muy completo y complejo, pero aún hay más. Por ejemplo, y como todo el mundo sabe, los vampiros necesitan descansar durante el día, para lo cual tienen unos refugios especiales con su ataúd lleno de tierra. Estos lugares existen en el juego a razón de uno por ciudad, si bien se puede volver a ellos casi en cualquier momento utilizando una habilidad disciplinaria o pergamino tipo "portal de la ciudad". Estos santuarios, lugares seguros para los no-muertos, son además el único punto del juego donde se puede salvar (o ahorrar, según interpretaciones) la partida, aunque también se

En Vampire se unirán a Christof en ciertos momentos del juego otros vampiros que le ayudarán en sus misiones





guarda automáticamente la entrada en cada nuevo nivel.

También es de dominio público que los vampiros no soportan la luz del sol, cosa que queda patente en Viena, donde Christof y sus compañeros tienen que localizar a Lutero Black en plena luz del día esquivando con sumo cuidado las zonas calentadas por el astro rey.

Un juego de rol vería mermadas sus posibilidades si no se pudiera controlar a un grupo de personajes. En Vampire, se unirán a Christof en ciertos momentos del juego otros vampiros que le ayudarán en sus misiones, hasta completar un total de cuatro componentes del grupo. En el siglo XII serán Wilhem –segundo de Ecaterina–, Serena –una atractiva vampiresa de un clan aliado– y Eric –un experimento fallido de los Tzimisce– quienes acompañarán a Christof, mientras que en el siglo XX se unirán a él Pink –un punk muy pesado–, Lily –una bella damisela vampiresa–, Samuel –un nosferatu–, y más tarde Wilhem de nuevo.

Sólo se puede controlar a un personaje al mismo tiempo, y existen opciones para que los demás le sigan permaneciendo a la defensiva, neutrales o agresivos, o bien separar el grupo para que cada uno realice una tarea diferente. Con un botón se reúnen todos de nuevo, y también es posible prescindir de uno o varios vampiros. La inteligencia artificial se ocupa de gestionarlo todo con bastante acierto, aunque en ocasiones se producen algunos problemas para localizar el camino adecuado si se han separado todos.

Lo cierto es que Vampire es tan rico que podríamos seguir llenando páginas explicando cómo es y destacando muchos más aspectos del juego, pero lo mejor, francamente, es jugarlo. En cualquier caso, no cabe duda de que estamos ante una nueva visión del género de rol, acción y aventura capaz de entretener durante meses –teniendo en cuenta la opción multijugador–. El único inconveniente es que una vez terminado, quedan ganas de más. ¿Para cuándo la secuela?

9,7

Vampire The Masquerade Redemption

Pros: el guión, el entorno 3D, la arquitectura, el diseño y los personajes, son absolutamente brillantes. Una visión diferente de un género incapaz de atraer a las masas que gustará a todo el mundo.

Contras: Sólo se puede salvar en un punto determinado en cada ciudad. La inteligencia artificial hace tonterías a veces. Algunos aspectos de la traducción dejan mucho que desear.

La tríada demoníaca

Diablo II

Han pasado más de tres años, y llevamos mucho tiempo hablándote de él: que si tendrá esto y lo otro, que podrás... Se acabaron las conjeturas, rumores y teorías de diseñadores y programadores. Diablo II está aquí.

Probablemente, esto sea lo que se pregunta la mayoría de la gente en un caso como el de Diablo II: ¿es mejor o peor que el original? Teniendo en cuenta que la imagen de Diablo ha quedado idealizada y distorsionada por el tiempo, ensalzada en el recuerdo individual y colectivo que todos tenemos del juego de Blizzard, no nos equivocamos al decir que sin duda es mejor.

Sin embargo, tal afirmación ha de ser contrastada con datos, pues a primera vista no existen grandes diferencias entre Diablo y Diablo II: la misma resolución, opción multijugador, hay que matar a Diablo, espadas, brujería... La primera diferencia es de sobra conocida por todos: esta vez se puede elegir entre cinco clases de personaje (bárbaro, paladín, nigromante, hechicera o amazona). Todas las demás son mucho menos obvias, y cuesta jugar muchas horas llegar a descubrirlas.

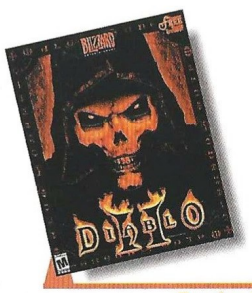
Una que se deja notar bien pronto es la calidad de la animación que presenta la historia, que deja en pañales aquellos vídeos entrelazados de Diablo. Los personajes parecen actores, la estética está a medio camino entre Seven y El Fin de los Días, y el carácter apocalíptico de cada fotograma es un imponente mazazo que marca el posterior desarrollo del juego. Por otro lado, los vídeos o animaciones son más abundantes que en Diablo: de hecho uno de los tres CD-ROM de que consta el juego, sólo contiene vídeos.

El que haya tres discos hace suponer que la extensión de Diablo II es mucho mayor que la de su predecesor, y así es. Como una ópera, este juego está compuesto por cuatro actos orquestados de tal manera que se produce un "crescendo" de la acción y la intensidad de la historia, hasta desembocar en un apoteósico clímax que nada tiene que ver con el pobre final de Diablo.

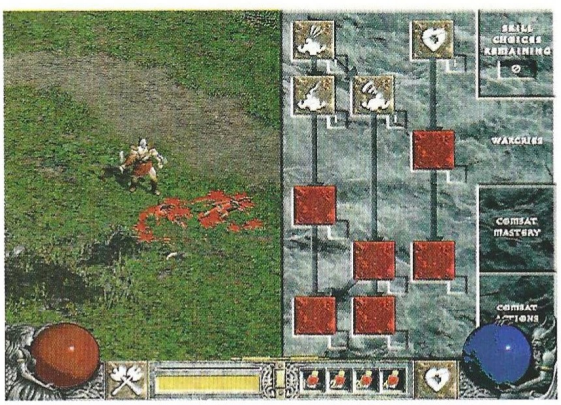
Repoblación "forestal"

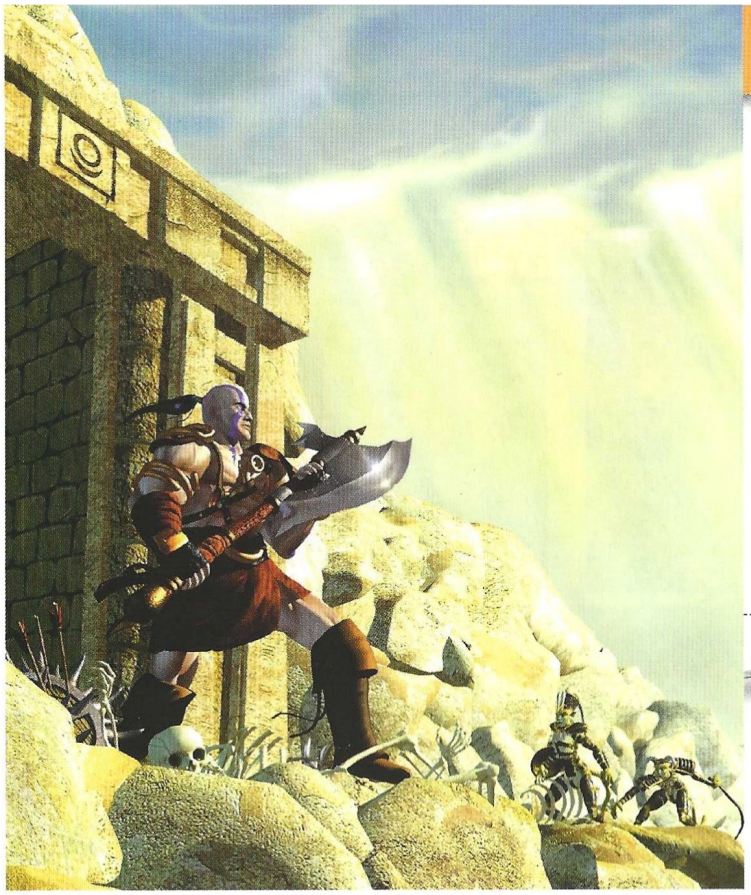
Cada uno de estos actos está integrado por seis misiones constantes, lo que significa que no hay misiones aleatorias en el modo de un jugador. Siempre que se juega hay que hacer lo mismo, sin importar qué personaje sea el elegido, aunque hay una importante variación en el diseño del juego que afecta gravemente a cómo se llevan a cabo las misiones. En Diablo, aunque sólo se podía salvar una partida que se sobrescribía una y otra vez, se podía guardar el juego en cualquier momento y al recuperarlo, el héroe seguía en el punto donde se había quedado.

En Diablo II no es así: se sigue guardando una única partida, pero hay que salir del juego al hacerlo, y al cargarla el personaje aparece en el punto de partida del Acto en que se haya salvado, obviamente con los objetos y misiones que tenga ya hechos en el estado en que estaban. Esta aparente molestia se ve mitigada por la existencia de unos teleportadores convenientemente situados en puntos clave de cada escenario, de forma que no sea necesario recorrer



Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium 233, 32Mb de RAM, 650Mb de disco duro libres, Windows 95/98, SVGA, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Blizzard
Distribuidor: Havas





El juego está compuesto por cuatro actos oruestados de tal manera que se produce un "crescendo" de la acción

de nuevo grandes distancias para seguir en el punto en que estábamos, aunque es inevitable la repetición de cierto tramo de juego.

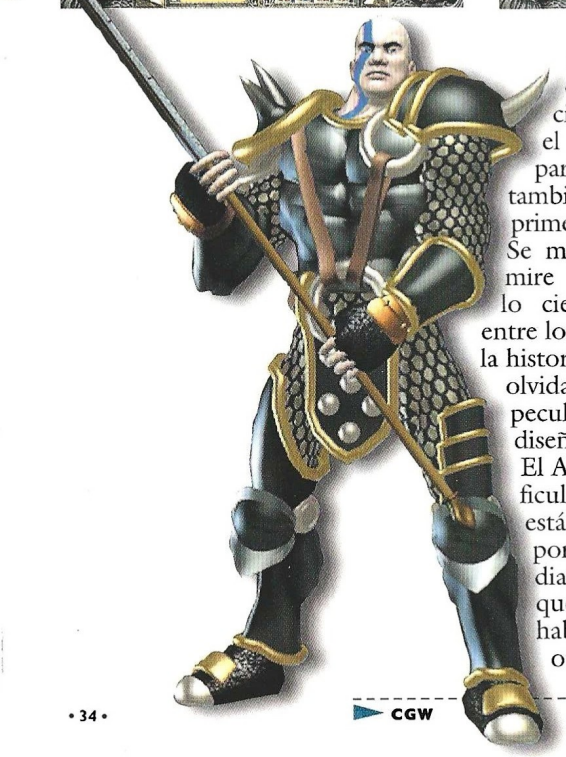
Por añadidura, mientras que en Diablo los escenarios quedaban desiertos después de que el héroe hubiera eliminado a todos los enemigos, en Diablo II los enemigos se reproducen si se sale del juego, lo que significa que no sólo las criaturas habituales de un escenario seguirán ahí, sino también algunos personajes importantes que son objeto de una misión.

Repoblar los escenarios es buena idea, porque así se puede recuperar dinero y ganar experiencia en caso de morir, pero mantener esos personajes clave cuya eliminación puede ser una misión, tiene más pinta de error de programación que de algo intencionado –aunque no podemos asegurarlo–. Cuando el héroe seleccionado muere, aparece automáticamente en el punto de partida del escenario, y su cadáver e inventario permanecen en el lugar donde haya sido derribado. Por eso existe el Alijo, un pequeño cofre sin demasiado espacio donde se pueden guardar objetos que siempre estarán disponibles en caso de emergencia. Este cofre se encuentra siempre en el punto de partida de cada Acto, aunque sus contenidos no se traspasan de un acto a otro –lo cual es bastante irritante–.

Masivamente extenso

No hace ni un mes que el juego está en las tiendas, y ya hay dos parches en el sitio web de Blizzard que solucionan casi dos folios de errores de programación. Sin duda habrá más en el futuro, pero al menos –en teoría– aquellos errores que impedían termi-

La variedad visual y el nivel de detalle han aumentado de forma sobresaliente, consiguiendo sorprender con cada nuevo nivel



nar el juego están solucionados con el segundo parche, que también incluye el primero.

Se mire como se mire lo anterior, lo cierto es que entre los combates y la historia, pronto se olvida uno de esas peculiaridades del diseño del juego.

El Acto I –de dificultad normal– está marcado por Andariel, la diablesa de la que ya hemos hablado en otras ocasiones. Su muerte marca el principio del Acto II, donde las cosas comienzan a complicarse mucho tanto en cuestión de enemigos como en lo que a guión se refiere. El Acto III desborda cualquier expectativa, y el IV simplemente se sale.

Esta creciente dificultad va acompañada de enemigos cada vez más numerosos y poderosos, y también de escenarios diferentes y superficie más extensa. Los lóbregos túneles y mazmorras de Diablo se han transformado en inmensas llanuras en Diablo II, grandes terrenos que a su vez ofrecen acceso a templos, túneles, cloacas, ciudades, mazmorras e incluso dimensiones mágicas de imposible arquitectura. Muchos de estos lugares son totalmente secundarios –no están relacionados con ninguna misión–, pero contribuyen a aumentar la credibilidad del mundo del juego y alargan la aventura –y la riqueza– del jugador que quiera visitarlos.

El despliegue gráfico para todo esto es realmente espectacular. Si bien una de las principales críticas que se puede hacer es que la resolución sigue siendo 640x480 –lo que provoca unos píxel de considerable tamaño en pantallas grandes–, la variedad visual y el nivel de detalle han aumentado de forma sobresaliente, consiguiendo sorprender con cada nuevo nivel, criatura y edificio.

Ayudantes y ayudas

Cambiando de tercio pero continuando con las novedades, en Diablo II es posible contratar mercenarios de diversa índole en función del Acto que se esté jugando. Estos personajes secundarios –sólo se puede llevar uno– constituyen una formidable ayuda

...en la Red

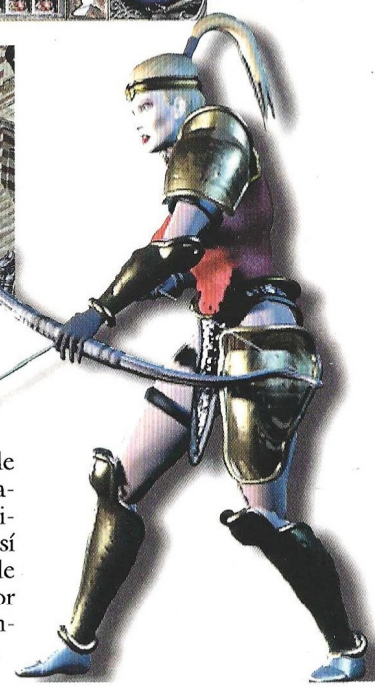
www.diablo2.com
Un sitio web creado por fans de Diablo II que contiene una exhaustiva información acerca del juego, cientos de imágenes y detalles de objetos, misiones y habilidades (entre otras cosas).

www.diabloii.com
Perteneciente a la asociación UGO (Unified Gamers Online), este sitio web ofrece noticias, foros de debate, imágenes y artículos diversos.

www.battle.net
La página web del servidor multijugador de Blizzard recopila todo lo que hay que saber para lanzarse a la aventura on-line.

www.blizzard.com/diablo2/
La sección dedicada a Diablo II dentro del sitio web de Blizzard. Aquí podrás descargar los MP3 de la banda sonora que se van incorporando cada semana, y también los mencionados parches del juego.

En Diablo II es posible contratar mercenarios de diversa índole en función del Acto que se este jugando



a la hora de combatir, aunque haya que preocuparse de mantenerles con vida curando sus heridas.

Otra de las cosas que ha cambiado es la magia, que básicamente ha desaparecido en favor de un nuevo sistema de habilidades dividido en tres grandes grupos que varían según el personaje escogido. El funcionamiento sigue siendo el mismo, pero ha cambiado la forma en que se obtienen estas habilidades y el nivel que alcanzan. Cuando el personaje sube de nivel, recibe unos puntos para repartir entre sus características básicas (fuerza, destreza, etc.) y otros destinados al crecimiento de sus habilidades. Con estos últimos no sólo se aumenta el nivel de una determinada habilidad, sino que se accede a nuevas habilidades.

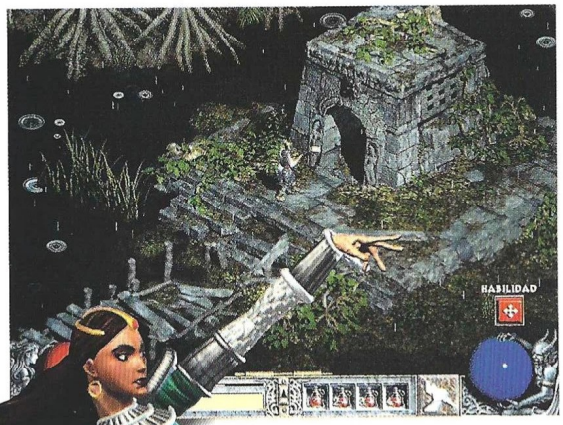
Con respecto a hechizos básicos y comunes para todos los personajes, como el Portal de la Ciudad o Identificación de Objeto, además de pergaminos ahora hay unos tomos especiales que permiten acumular hasta 20 pergaminos del mismo hechizo. Estos tomos ocupan sólo dos ranuras en el inventario, lo cual resulta enormemente práctico. También las pociones han visto aumentada su capacidad en el inventario gracias a la ampliación del cinturón. Cuando el personaje alcanza determinados niveles, consigue una hilera adicional de ranuras en el cinturón, con un máximo de tres (doce pociones).

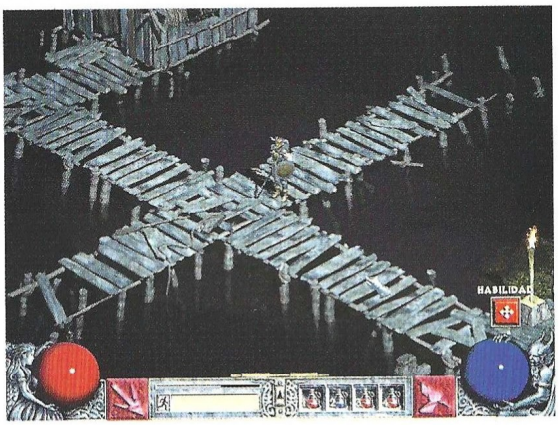
El número de objetos es también mayor, al igual que su variedad. Además de los consabidos complementos, armas y armaduras –mágicas o no–, existe la posibilidad de encontrar gemas con propiedades mágicas y engarzarlas en armas comunes para aumentar su potencia o conferirles determinadas propiedades adicionales. En esta línea se encuentra el Cubo Horádrico, un objeto que se obtiene en el Acto II y que permite combinar objetos en su interior para transmutarlos en otros nuevos.

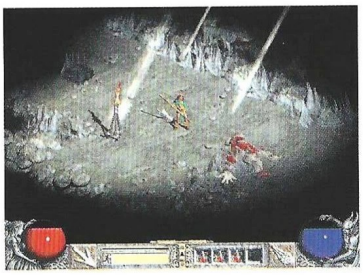
Viva el libertinaje

Ahora que mencionamos los nombres de algunos objetos, es buen momento para hacer un pequeño inciso y hablar de la traducción. Diablo II está totalmente en castellano –caja, manual, textos de pantalla y voces–, lo cual es muy de agradecer teniendo en cuenta que el primero se distribuyó en inglés ante la negativa de Blizzard a traducirlo. Sin embargo, la calidad de la traducción no está a la altura de las circunstancias, aunque es posible que la mayoría de los usuarios ni se percate. Los nombres de criaturas y objetos han sido traducidos en su mayoría con un libertinaje inaudito, cosa que sí notaran los incondicionales de Diablo y los jugadores de rol. Por otro lado, también es justo mencionar que la parte más literaria

Diablo II es evidentemente mucho más divertido en multijugador, ya que la aventura es la misma pero las posibilidades se multiplican







del asunto (diálogos y demás) goza de una excelente traducción. En cuanto a las voces, merecen un notable.

El interfaz no ha sufrido grandes cambios, aunque sí algunos ajustes que se agradecen. El primero es que se puede correr, siempre y cuando se tenga energía suficiente para ello –una barra indica este parámetro–. En segundo lugar, no es necesario machacar el botón del ratón para atacar: basta dejarlo pulsado para atacar constantemente e incluso perseguir al enemigo marcado. Lo único malo de correr es que evidentemente, hay enemigos que también corren, y perseguirlos es francamente molesto.

Antes de adentrarnos en las posibilidades multijugador, quedan algunos apartados técnicos por examinar. La banda sonora es sencillamente fantástica, tanto que ante la avalancha de solicitudes, Blizzard está publicando semanalmente un MP3 en su sitio web, dentro de la sección dedicada a Diablo II. Los efectos de sonido andan por las mismas cotas, coloreando cada movimiento, ataque y cadáver que cae al suelo.

Más difícil imposible

La inteligencia artificial unida a la cantidad de criaturas que pueden aparecer en pantalla en un momento dado, marca la creciente dificultad del juego, que llega a resultar frustrante cuando aparecen los personajes clave que hay que matar o si se accede a una zona superpoblada sin tener el nivel necesario. Mientras que algunas criaturas se comportan como es de esperar, hay otras que parecen un tanto estupidas, aunque quizá esa haya sido la intención.

Por último, no podemos dejar de mencionar la parte multijugador. Como ya hiciera con Diablo, Blizzard ha puesto en marcha su servidor gratuito –Battle.net– para que todo el mundo pueda participar, e incluso han llegado a poner algún servidor en Europa. Sin embargo, las exageradas ventas que el juego está teniendo junto con la facilidad de acceso al juego on-line que ya disfrutan los usuarios de medio mundo, han superado las expectativas de Blizzard reventando literalmente sus servidores. De momento parece estar medianamente solventado, pero la compañía sigue trabajando para aumentar la capacidad de sus servidores y ha pedido a los usuarios que si no pueden crear una partida, intenten unirse a una que ya esté en marcha.

Los problemas que acusaba Diablo con el tema de los personajes tocados y los abusos de jugadores de alto nivel con otros de nivel inferior, parecen completamente solventados, y Blizzard asegura además que vetará el acceso a cualquiera que incumpla las normas básicas de uso. En lo que se refiere al juego en sí, es evidentemente mucho más divertido en multijugador que solo, ya que la aventura es la misma pero las posibilidades se multiplican.

Resumiendo, Diablo II es mejor y posee una oferta notablemente más amplia y completa que el original, aunque no llega a los niveles de perfección que cabría esperar tratándose de una compañía del calibre de Blizzard, sobre todo en lo relativo al apartado gráfico. El guión y su desarrollo, tanto como parte interactiva del juego como en animaciones, son fabulosos, constituyendo uno de los mayores atractivos de Diablo II –por eso no hemos hablado demasiado de ello–.

8,5

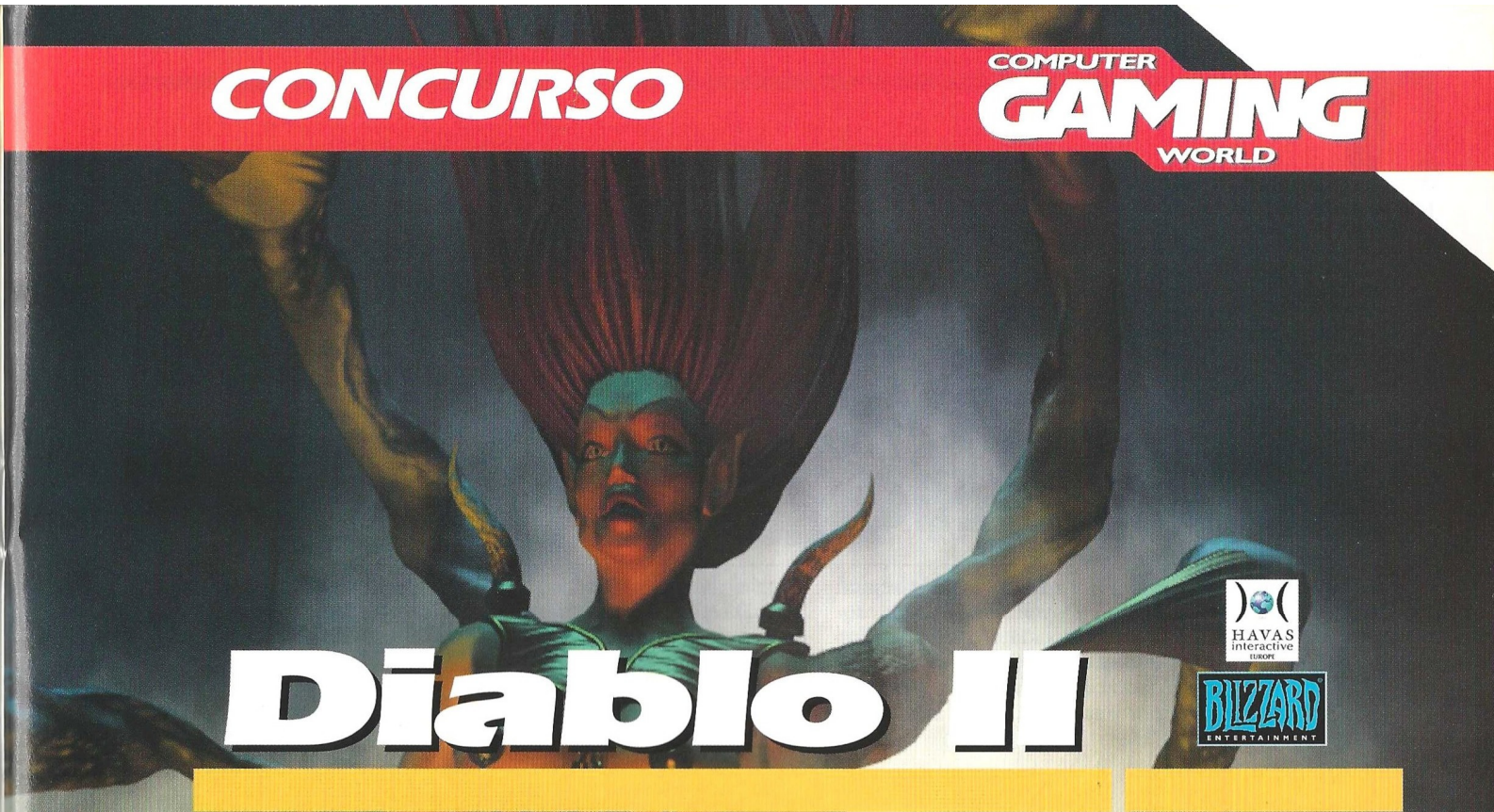
Diablo II

Pros: La extensión del juego se ha multiplicado, el guión es formidable y mucho más intenso que en Diablo, y las animaciones son dignas de una superproducción de Hollywood.

Contras: La traducción deja que desear, los gráficos siguen siendo en 640x480, y hay ciertos elementos del diseño que no terminan de cuajar. Ya vamos por el segundo parche.

CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD



Diablo II

HAVAS interactive EUROPE

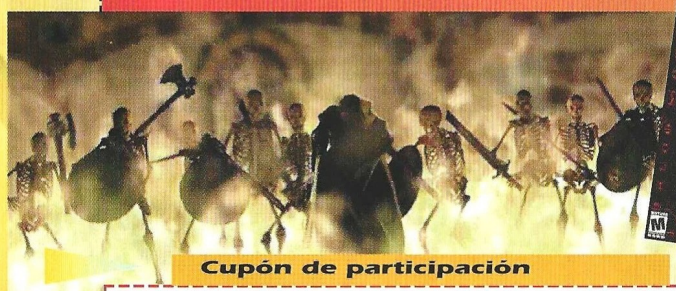
BLIZZARD ENTERTAINMENT

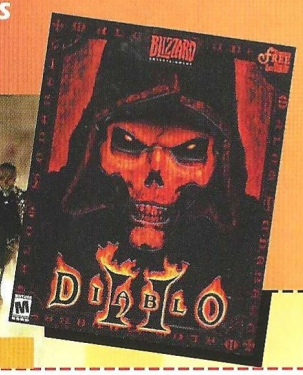
Una era sumergida en tinieblas está próxima. La cólera del Diablo caerá sobre los desamparados y sobre aquel que se cruce en el camino del mal. Nadie podrá escapar a su destino, lleno de dolor y de terror eterno. Finalmente, el Apocalipsis ha llegado.

Tras mucho tiempo esperando, Diablo II, continuación de uno de los juegos más aclamados de todos los tiempos, al fin está en nuestras manos. Si tú quieres ser el afortunado poseedor de uno de estos juegos, lo único que debes hacer es participar en el concurso que hemos preparado.

Puedes conseguir uno de los diez lotes que sorteamos, compuestos por un juego de Diablo II, una gorra y una camiseta. Para ello, contesta a la sencilla pregunta que te formulamos y envíanos el cupón debidamente cumplimentado.

¿CUÁNTOS ACTOS TENDREMOS QUE SUPERAR EN DIABLO II?





Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Diablo II")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 10, que conseguirán uno de los lotes de premios. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 18 de Septiembre de 2000, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 16 de Septiembre de 2000.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 18 de Septiembre de 2000, publicándose el resultado en el número 59, correspondiente a Octubre de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
***Redacción.* C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid**

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....

Páramos helados

Icewind Dale

En lugar de una segunda expansión para Baldur's Gate, y mientras uno de sus estudios trabaja en la secuela de este juego, Interplay ha decidido lanzar un nuevo título ambientado en otro lugar de los Reinos Olvidados.

El escenario es la región norteña de Faerun, conocida como Icewind Dale en los Reinos Olvidados. Esta gélida zona, limitada por una gran cadena montañosa que llaman la Espina del Mundo, está poblada por diversos pueblos de bárbaros. O mejor dicho, estaba. Un buen día apareció un archimago llamado Arakón, que contratando un gran ejército de mercenarios, intentó esclavizar a los bárbaros que hasta entonces habían vivido libres en la región de los hielos.

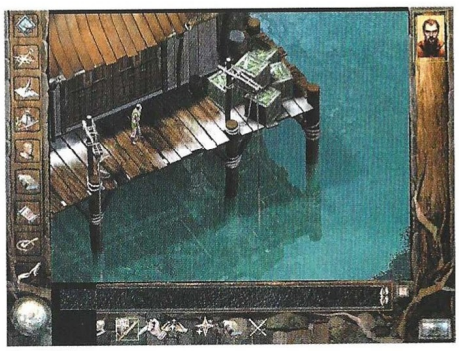
Las tribus bárbaras, dispersas por todas partes, sufrieron un severo castigo bajo el organizado ejército de Arakón. Un feliz día, un Chamán decidió convocar un Consejo de las tribus. Logrando lo inaudito, que dejaran a un lado sus diferencias para luchar juntos ante su común enemigo, el Chamán unió a todas las tribus y las dirigió contra el ejército mercenario. Arakón no había contado con esta posibilidad, y ciego de rabia escuchó los gritos de sus hombres mientras caían ante el firme avance de los bárbaros.

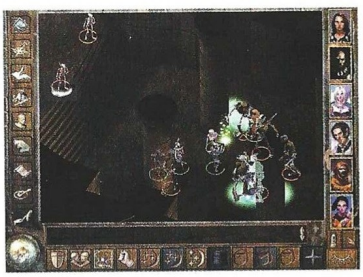
En un último y desesperado gesto, el archimago intentó abrir un portal para huir, pero en medio de la confusión liberó hordas de demonios sobre Faerun. Las tribus bárbaras cargaron contra ellas, pero caían como moscas ante la impresionante fuerza de las bestias del infierno. Entonces, el Chamán, con la mirada perdida más allá del portal, distinguió una solitaria figura entre el fragor de la batalla y supo qué tenía que hacer. Dicen que aquella figura era Tempus, dios de los bárbaros, y que inspiró al Chamán para que se lanzara invocándole sobre los demonios y el portal.

Un final y un principio

Después de un cegador resplandor, en el lugar que segundos antes ocupara el portal había un disco de piedra que flotaba a unos metros del suelo. En el centro del disco, estaba el Chamán congelado, sellando el portal demoníaco con su sacrificio. La historia continua un tiempo después, en Easthaven, una de las 10 ciudades –aldeas en realidad– de Icewind Dale. La historia continúa con seis héroes que llegan a una taberna, seis valientes que no saben lo que les aguarda, seis personajes al mando de un jugador.

Así da comienzo Icewind Dale, un juego de rol que toma prestadas muchas cosas de Baldur's Gate: engine, personajes, objetos y elementos de los escenarios. Sin embargo aquí terminan las similitudes, porque Icewind Dale tiene entidad propia





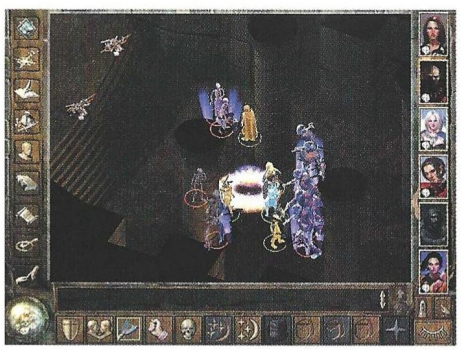
Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, 300Mb de disco duro libres, CD-ROM 4x, SVGA 2Mb, Windows 95/98, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Bioware/Interplay
Distribuidor: Virgin

Icewind Dale toma prestadas muchas cosas de Baldur's Gate: engine, personajes, objetos y elementos de los escenarios

gracias a su guión y a un cierto distanciamiento de la fórmula habitual de puzzles y elementos clásicos de rol para acercarse más a los niveles de acción de Diablo, sin perder por ello la riqueza y complejidad que se suponen en un juego de estas características.

La única parte realmente tediosa del juego es la creación de personajes, que exige pasar por un largo y farragoso proceso de selección de sexo, raza, clase, habilidades y todas esas cosas que tiene el sistema de Advanced Dungeons & Dragons, o bien importar seis de los personajes predefinidos que incluye el juego, lo cual no siempre es buena opción.

En cuanto al resto, quienes disfrutaran con Baldur's Gate y Planescape Torment, quedarán ampliamente satisfechos por Icewind Dale, que cuenta además con textos y voces en castellano, mereciendo especial mención la excepcional calidad del doblaje. Tan adictivo, largo e intenso como los productos anteriores de Bioware, este juego comparte con ellos algunos problemas menores de inteligencia artificial –entre ellos el endémico mal del sistema de búsqueda de caminos–, aunque afortunadamente quedan relegados a un segundo plano gracias a la calidad global del título. Un imprescindible para todos los roleros.



...en la Red

www.interplay.com
Sitio web de Interplay, editores del juego, donde hay algunos accesorios para Icewind Dale, ilustraciones e información general.

www.icewindale.com
Una página web creada por un fan de rol en general que ofrece, entre otros enlaces, uno con el sitio web de Larry Elmore, ilustrador de TSR para Reinos Olvidados.

www.icewind-dale.com
Creada por el mismo fan que la anterior, esta página conduce a otros mundos relacionados con el rol.

www.tsr.com
Al teclear esta URL el navegador accederá directamente a la sección AD&D de Wizards of the Coast, propietarios de TSR –los creadores de AD&D–, donde encontrarás toneladas de información acerca de los Reinos Olvidados.

8,0

Icewind Dale

Pros: El guión, como siempre, es soberbio. La narración verbal que suple las animaciones espectaculares de otros juegos, le da un carácter más novelesco. El juego ha sido traducido al castellano.

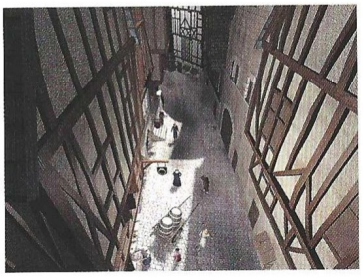
Contras: No se ha producido el más mínimo avance desde Baldur's Gate y Planescape Torment.

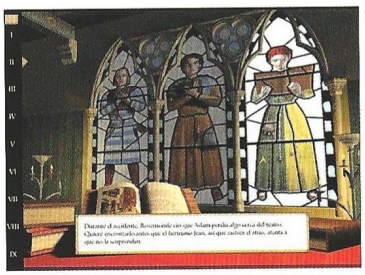
Un instrumento para matar... el tiempo

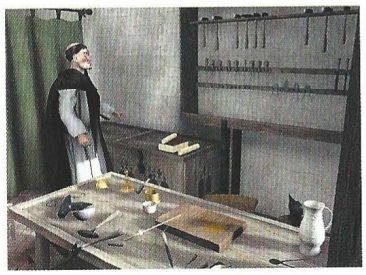
París 1313

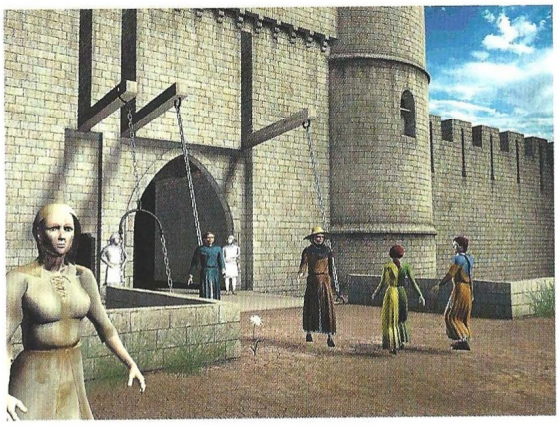
El afán por dominar el tiempo ha sido uno de los anhelos más codiciados del ser humano, una de sus primeras inquietudes. En Paris, en el año 1313 lo consiguieron.

No cabe duda que la capital parisina ha sido referencia de vanguardia para las artes y las ciencias desde hace muchísimo tiempo. La historia que se nos cuenta en Paris 1313 nos aventura en una telaraña de intrigas y traiciones relacionadas entre sí, y nutridas por el encargo del rey Philippe IV le Bel, el que desafió y venció al Papa Bonifacio: la creación de un reloj que pudiera desgranar el paso del tiempo.









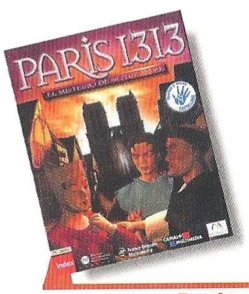
Muchos y variados intereses contrapuestos verán con malos ojos la creación de tal autómata, con vida propia según la curia de la época, quien veía en la invención un desafío al poder dador de vida de Dios. En definitiva, la blasfemia de un rey quedaba bajo las manos de un orfebre, Adam, quien, al comenzar el juego, se despeñará cayendo al vacío desde la fachada de la catedral de Notre-Dame en vísperas de la inauguración del reloj. Tu finalidad a lo lardo del desarrollo de París 1313 será esclarecer las causas de la muerte de Adam y descubrir los secretos de su invento.

Novedades

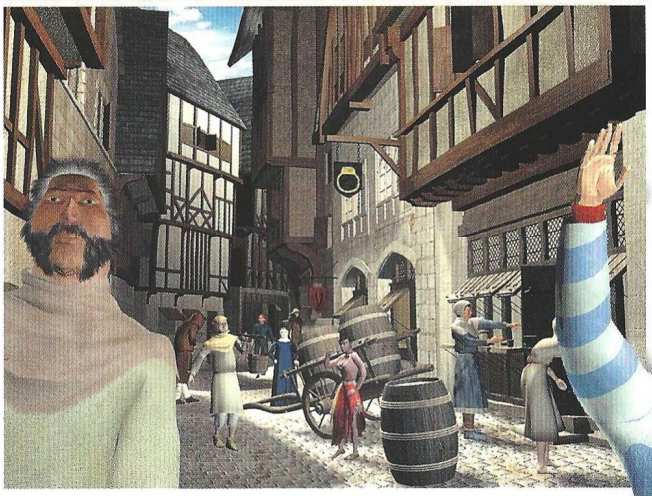
Lo primero que llamará la atención del jugador en este título, será la peculiar relación del mismo respecto de la trama. Son tres los personajes con los que tendrás que jugar y tu misión será avanzar en la misma historia desde otros tantos puntos de vista diferentes; llevando a buen término las acciones con las que cada uno de los protagonistas se desenvuelve en las circunstancias que le haya tocado vivir. Ellos jugarán, a través de ti, su parte de la historia, que es personal e intransferible respecto de los demás, siendo de vital importancia que, al menos dos de ellos, avancen de forma correcta en el desarrollo de la trama para que el juego evolucione hacia el final.

Pierre de Cinq-Ormes, Rosemonde y Jacques de Douai serán los tres protagonistas que te guiarán a través del entramado del juego. Para llevar a la pantalla del ordenador una historia creíble, el equipo de desarrollo del juego ha llevado a cabo una importante labor de investigación respecto de la sociedad de la época, modelando una historia creíble con personajes ficticios imbuidos del espíritu medieval que impregna el juego.

Decorados, objetos, ropas, texturas y colores han sido in-



Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium 133, 32Mb de RAM, disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de vídeo de 16 bits, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98/NT
Nº de jugadores: 1
Editor: Microïds
Distribuidor: Friendware



Son tres los personajes con los que tendrás que jugar y tu misión será avanzar en la misma historia desde otros tantos puntos de vista diferentes

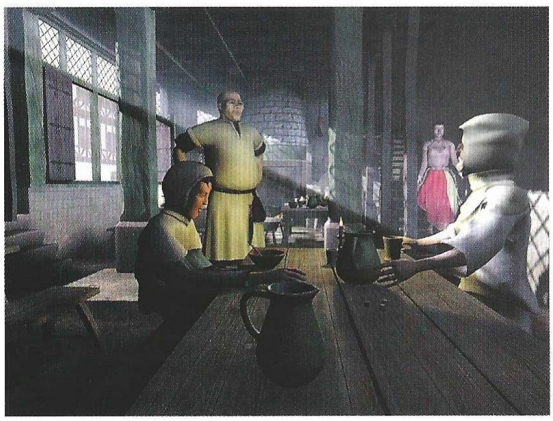
vestigados para resucitar la genuina atmósfera del París del siglo XII. Hasta los propios parisinos que aparecen en la ciudad resucitada se han modelado a partir de bustos esculpidos en la realidad por un escultor, para, una vez modelados en 3D virtuales, ofrecer un engaño creíble al ojo de los jugadores más experimentados.

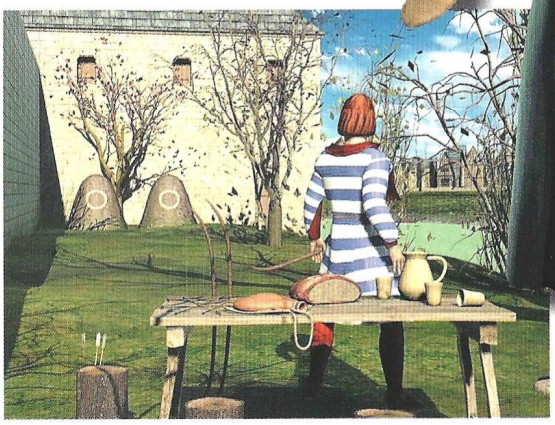
Así las cosas, cada acción que lleves a cabo, bien sea con éxito, bien fracasando en tu empeño, será anotada en el libro que va hilando la trama de Paris 1313. En definitiva se trata de ir resolviendo pequeños puzzles que acrecientan su dificultad a medida que avanzas en el desarrollo de la trama. Serán nueve niveles los que tendrás que resolver, pero como en cada uno de ellos tienes tres pruebas que superar, en realidad son 27 puzzles de diversos tipos que abarcan acciones como conversar, trepar por el interior de chimeneas, burlar guardias, demostrar tus aptitudes con el arco o componer los puzzles que se te vayan solicitando.

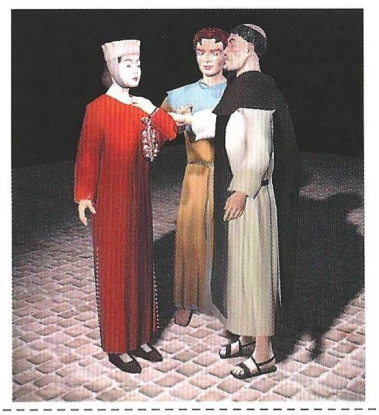
Otros aspectos del juego

Llama poderosamente la atención que los gráficos que acompañan la historia presentada en París 1313 sean un tanto novedosos. De una nitidez impactante, su sobrecogedora fidelidad histórica reconstruye con total fiabilidad los más importantes rasgos del medioevo francés en todo su esplendor. Los personajes se presentan unas veces en tercera persona y otras en primera, dependiendo de los requerimientos de la trama, llegando a coincidir a veces unos con otros en las mismas circunstancias, que contemplan desde su particular punto de vista, claro está.

Edificios nítidos, comportamiento realista de la evolución de los personajes, y una rica proliferación de detalles, tanto en las escenas de interior cuanto en la interpretación de los exteriores materializados en las calles del antiguo París, son elementos que enriquecen el juego sublimándolo en ocasiones hasta dimensiones de credibilidad verdaderamente extrema.







...en la Red

Si te interesa conocer otros aspectos del juego, en la web www.paris1313.com encontrarás todo tipo de información. Además, sus enlaces te permitirán un paseo por la Edad Media francesa recorriendo desde castillos hasta libros, música y museos. Mira en www.friendware-europe.com

7,6

Paris 1313

Pros: Una documentada recreación de la Edad Media francesa. No es educativo pero ha sido creado desde una perspectiva académica sin tacha.

Contras: En momentos puntuales se detecta cierta inestabilidad en el juego. La arquitectura del programa no parece haber sido optimizada al máximo, si bien discurre entre límites más que aceptables.

¡En el nombre de Cristo!

Cruzadas

En nombre de Dios, y para la defensa de la Fe, la época de las cruzadas ha sido una de las etapas más sangrientas del cristianismo. La guerra santa y los intereses no tan santos de quienes la provocaban, marcaron a sangre y fuego una oscura página en el libro de la Historia...

Para quienes amen la historia, sobre todo la época de las cruzadas y de la liberación del Santo Sepulcro, allá por el siglo XII, tendrán en esta aventura gráfica, uno de los mejores instrumentos que se han creado nunca para aprender, jugando, sobre los devenires políticos, sociales, de tradición y religiosos de la época.

En Cruzadas se nos ofrece una novedosa forma de juego, que implica la constante resolución de los enigmas propuestos a la vez que, viendo el desarrollo de los acontecimientos, conocemos la evolución de la trama, así como sus efectos colaterales sobre la realidad alrededor de la cual se desenvuelven los hechos. Y es que se trata nada más y nada menos que de vivir, siendo protagonistas, una de las etapas más misteriosas de la historia de Europa.

Anno Domini 1183

El centro del mundo cristiano se halla en el reino de Jerusalem. También codiciado por otras religiones, como la mahometana, los fieles se disputan la posesión de Tierra Santa para su causa. Mientras tanto, en Europa se inicia una cruzada para salvar los restos del Santo Sepulcro, que están en peligro de caer bajo manos impías. Así eran las cosas, y así ocurrían cuando el Caballero Arthaud se dedicaba a saquear los bienes de la Iglesia sembrando la muerte y la destrucción a su paso en Francia.

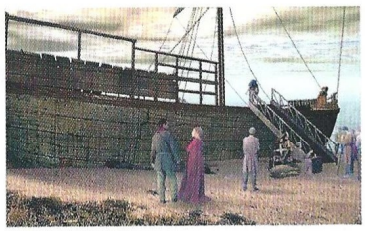
Oídas las quejas de la Santa Madre por el Rey, y tras ser vencido y despojado de bienes y títulos, Arthaud será emparedado vivo en un sepulcro situado bajo la capilla de su propio castillo hasta que, tres años más tarde, el rey le propone un medio para su redención: recuperar los restos de la Santa Cruz para traerlos a Francia en el plazo de un año. Pero no acaba todo aquí: nuestro príncipe caído en desgracia, tendrá que desenredar un complot que se está fraguando en Tierra Santa.

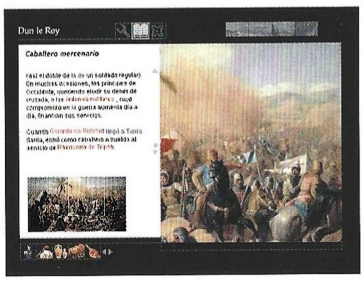
En estas circunstancias, tú, como protagonista objetivo en un juego que simula entornos tridimensionales gracias al montaje de los personajes sobre sus escenarios, tendrás que ir resolviendo las misiones que se te irán encomendando hasta que consigas restablecer el orden en las cosas.

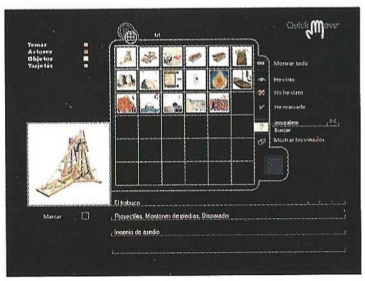
El juego

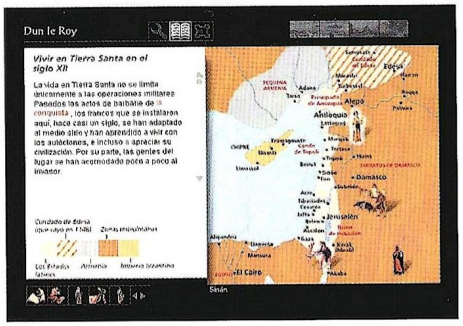
Cruzadas incorpora junto con los elementos más tradicionales de la aventura gráfica –puzzles, búsqueda de objetos, resolución de problemas...–, grandes dosis de estrategia que te serán necesarias a la hora de resolver los puntos conflictivos del juego. Además, puesto que la trama se basa en hechos reales, tendrás la oportunidad de revivir una época pasada con todo lujo de detalles. ¿A que no imaginas cómo se destruía la torre del Homenaje en un castillo asediado? Pues no sin esfuerzo: se cavaba un túnel por debajo, se sostenían los cimientos con maderos para que no se hundiesen, y luego se les prendía fuego para que fuera posible una retirada sin víctimas por parte de los asaltantes.

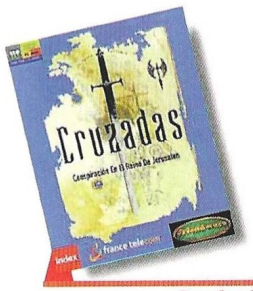
Este título nos propone un maravillosos viaje a través de los doscientos años que duraron las contiendas, unas guerras cuyas secuelas entre Oriente y Occidente, ni hoy día han cicatrizado del todo. Y es que las armas, los elementos de combate, las vituallas, barcos, fortalezas, vestiduras y cuales-







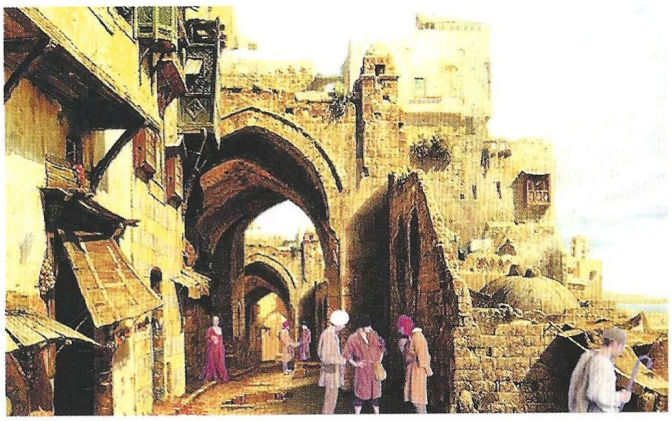




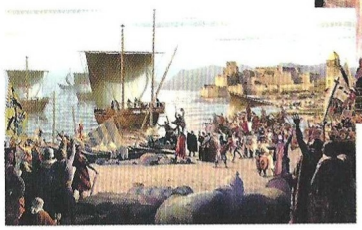
Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 100, 16Mb de RAM, disco duro, Windows 95/98, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido 16 bit, ratón.
Nº de jugadores: 1
Editor: Index/ France Telecom
Distribuidor: Friendware

...en la Red

Encontrarás información, aunque no mucha más, sobre el juego en **www.indexplus.fr** pero la web está en francés. **www.friendware-europe.com** es el sitio de la distribuidora para España.



quiera objetos necesarios en la época para la subsistencia de los reinos, han sido reproducidos en esta aventura gráfica que te llevará a realizar un viaje inol-



vidable por el universo cibernético que comprende cinco mundos medievales distintos, a recorrer en 26 etapas. Un trozo de la vida en aquella época escenificado con actores reales, doblado y traducido al castellano y cuya secuela, Cruzadas 2000, a pesar de haber sido ya creada, no se comercializa aún en el mercado español.

Se trata en definitiva de un proyecto serio, que te mostrará la cruda realidad de la Edad Media recogida con todo lujo de detalles. Una prueba para tu ingenio que te permitirá aprender más sobre un tiempo de muerte y destrucción. ¿Su interfaz? Sencillo. ¿Su jugabilidad? Alta. ¿Su precio? Irrisorio, teniendo en cuenta lo que ofrece a cambio. No tendrás excusa para no comprarlo...

7,4

Cruzadas

Pros: Una completa, variada y fidedigna visión del medioevo de las cruzadas en Europa y Tierra Santa. Gráficos aceptables, teniendo en cuenta que este juego fue registrado en el '97.

Contras: El aspecto formativo de la aventura te hace recorrer toda la base documental para resolver los enigmas que se te irán proponiendo. Hay mucho de investigación educativa y poco de juego.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL **902 120 130**,
POR FAX AL **918 960 510**
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)
SOS AYUDA INFORMATICA 24 h.
Tel.: 906 421 850
prix@prix.com www.prix.com
SOLICITE CATALOGO GRATUITO

El clon más bonito

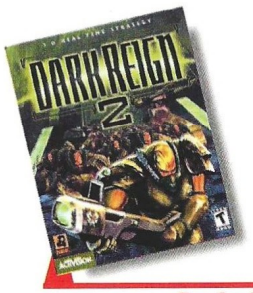
Dark Reign 2

El Dark Reign original destacó por el refinamiento con el que, sin descubrir nada nuevo, llevaba a la practica todo lo que se había visto hasta entonces en el campo de la estrategia. Dark Reign 2 hace algo similar, lástima que se trate de un mecanismo de juego tan agotado.

El título de Pandemic Studios es un juego de estrategia en tiempo real completamente en 3D que cuenta con un excelente aspecto y ofrece casi todo lo que hoy en día es de esperar en uno de su clase. Dark Reign 2 tiene lugar en una Tierra futurista desgarrada por la guerra entre dos poderosas facciones, la JDA y los Sprawlers. Cada una está equipado con todo tipo de unidades –infantería, marina y fuerzas aéreas– que luchan entre sí con un amplio abanico de armas futuristas. Ante todo, DR 2 es un juego sólido, equilibrado y pulido; lo que convierte en una verdadera lástima que siga de manera tan estricta la fórmula que ya se ha visto anteriormente en decenas de juegos de estrategia: recolectar recursos, armar a las tropas y atacar al enemigo.

Es cierto que el apartado gráfico de Dark Reign 2 es magnífico. Cada una de las unidades del juego está realizada con extremo detalle. Y todas ellas están dotadas de un armamento espectacular que supone la excusa adecuada para llenar la pantalla de lásers de todos los colores y explosiones apabullantes, aspectos que se pueden apreciar en las capturas que acompañan este texto. Lo que no queda reflejado en ellas son algunas de las animaciones de disparo –bruscas y poco estilosas– y los escombros que saltan por los aires tras cada explosión –que no pasan de ser unos grupos de polígonos negros mal animados–. Por suerte, estos no pasa de ser pequeños defectos frente a la calidad gráfica global de la que hace gala Dark Reign 2 y no lo convierten en un título menos atractivo.

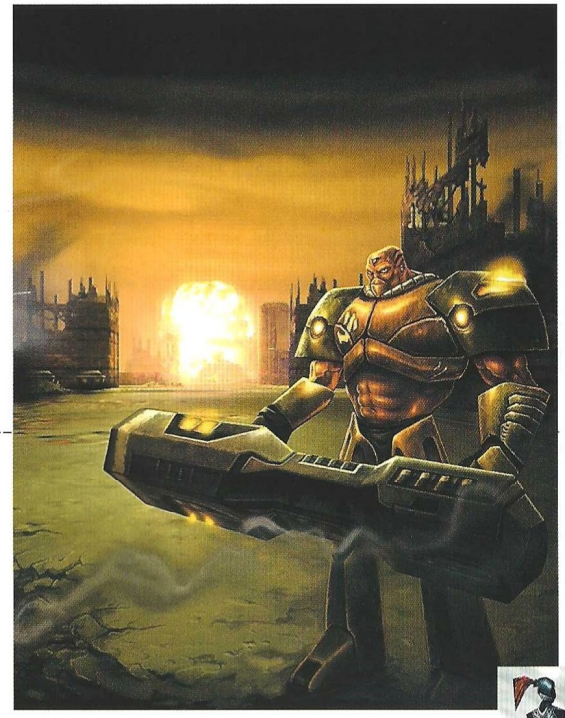
Las unidades se mueven por escenarios igualmente impresionantes: verdes colinas rodeadas de lagos y cascadas, ciudades futuristas que han quedado en ruinas, desiertos y otros. En todos ellos, la cámara de Dark Reign 2 permite contemplarlos desde cualquier ángulo posible. Por desgracia, es-



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 266, 64MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, tarjeta aceleradora 3D, Windows 95/98
Nº de jugadores: De1a 32
Editor: Pandemic Studios/ Activision
Distribuidor: Proein

ta es una tarea a la que el jugador le llevará cierto tiempo acostumbrarse y dominar con soltura. Su manejo se basa en la combinación de una multitud de teclas y el uso del ratón. La función de este último es la misma que si se tratará de un juego 2D en perspectiva isométrica –sólo "scroll"– mientras que con el grupo de teclas F1 a F6 dan diferentes perspectivas y pulsando la F se puede girar sobre el eje vertical en una perspectiva de 360°. Muy alejado del brillante sistema utilizado en Ground Control y que, si bien es posible llegar a acostumbrarse a él, supone un obstáculo importante de cara a la inmersión en el juego y la eficacia del manejo. Para rematar la faena –y de forma incompresible– no es posible configurar de otra manera los controles.

Dejando de lado este aspecto, la jugabilidad de Dark Reign 2 no es mala. Conforme avanza el juego las misiones son cada vez más estratégicas y se hace necesario seleccionar con cuidado las unidades para cada trabajo. La principal razón es que –como ya habían hecho otros juegos anteriormente– DR2 ha sido diseñado para evitar esas tácticas de "acumular unidades y arrasar al enemigo". Estas han sido diseñadas de manera que cada una posee sus particulares puntos fuertes y débiles. Así, pueden ser extremadamente eficaces en ciertas situaciones o contra tipos concretos de unidades enemigas, pero estar inde-

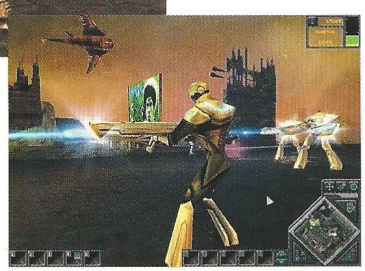


fensas contra otras. Lo que, en última instancia, hace necesario construir un ejército variado y equilibrado para afrontar con posibilidades de éxito las misiones.

Por fortuna, el juego proporciona un elevado número de vehículos y soldados interesantes con habilidades del tipo camuflaje, poder anti aéreo, ataques anti personas, infiltración, robo y otras. Lo que lleva a un primer plano las estrategias basadas en la combinación de unidades. Las de uno y otro bando son lo suficientemente diferentes como para hacer de cada campaña –una por cada bando– una experiencia diferente.

El mayor inconveniente técnico que presenta DR2 son los habituales problemas del sistema de rutas en los juegos de estrategia –unidades que se pierden o quedan atascadas en un lugar indebido–. Y el sonido es simplemente correcto, pero el principal defecto de DR2 es que no se aparta un milímetro del modelo clásico de estrategia que todos conocemos. Es un título elaborado y trabajado en muchos de sus aspectos, pero dotado de una jugabilidad que no está a la altura de su formidable aspecto gráfico. Para rematar las cosas, el incomodo manejo de la cámara hace que disfrutar de DR2 requiera auténtica dedicación por parte del jugador hasta que consiga hacerse con el dominio de la misma. En realidad, esta secuela viene a provocar en gran medida el efecto de su predecesor. Un título que llamó la atención por una serie de detalles que equilibraban perfectamente el juego pero que tampoco hacía nada nuevo. Sólo que aquello fue hace tres años y desde entonces el género de estrategia en tiempo real ha tenido tiempo para agotar ese modelo.

El juego proporciona un levado número de vehículos y soldados interesantes con diversas habilidades



...en la Red

En www.activision.com encontrarás información sobre éste y otros juegos de la distribuidora. El sitio www.pandemicstudios.com corresponde a la compañía que ha desarrollado DR2 y esconde multitud de enlaces hacia numerosas webs realizadas por los aficionados que la saga Dark Reign ha cosechado en los últimos años.

7,0

Dark Reign 2

Pros: El soberbio aspecto gráfico del juego se ve acompañado por un buen diseño de unidades y, en general, del juego. Estrategia que sigue el modelo de toda la vida en un lujoso entorno tridimensional.

Contras: Un manejo de la cámara muy pobremente concebido entorpece en gran medida el desarrollo y disfrute que se puede obtener de Dark Reign 2. Cuando el jugador logra acostumbrarse, descubre que está jugando –una vez más– el mismo juego que en ocasiones anteriores. El juego no ha sido traducido al castellano

La guerra a escala mundial

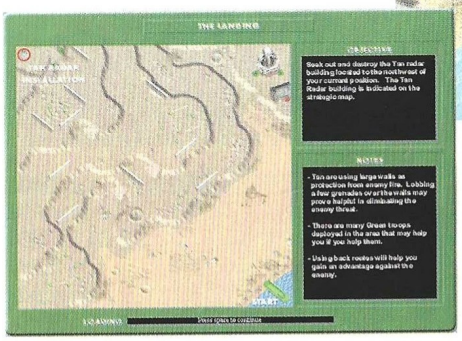
Army Men: Operation Meltdown

Vuelve nuestro viejo héroe, el sargento, a servir a su patria y dispuesto a derramar todo el plástico que corre por sus venas en un conflicto a escala mundial. Esta vez el escenario no es nuestro hogar, sino la más pura realidad del campo de batalla, y en un conflicto de dimensiones espectaculares: el mundo.

Esta vez, la batalla se traslada a un campo mucho más real. El escenario es el mundo, y la recreación de los campos de batalla, está íntimamente ligada al trasfondo de la Segunda Guerra Mundial. Por lo demás seguimos con el mismo esquema, los ejércitos contendientes, el verde y el marrón se enzarzan en un conflicto de magnitudes épicas, donde la cantidad y la calidad de los medios bélicos empleados es mucho mayor que en anteriores entregas.

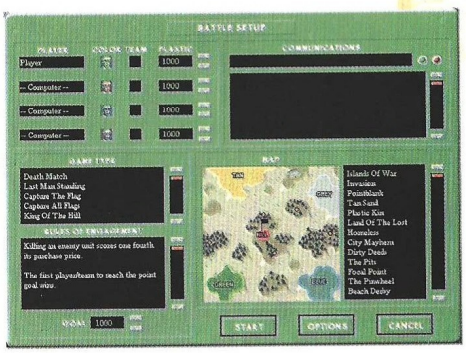
La Segunda Guerra Mundial... en plástico

Tanto la estructura general del programa como los escenarios donde tienen lugar los enfrentamientos han cambiado y han pasado a ser escenarios totalmente reales, como colinas, trincheras, cabezas de playa, etc. A su vez, la cantidad de tropas que mandamos ha cambiado favorablemente, son muchas más y los medios a nuestra disposición son todavía más fastuosos, como por ejemplo, más ametralladoras pesadas, carros de combate, lanchas de desembarco, camiones de transporte y una escenografía mucho más acorde al combate terrestre.



Acción explosiva

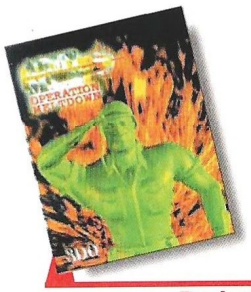
Una diferencia mucho más significativa con sus antecesores, es la intensidad de la acción. El combate es mucho más intenso y la atmósfera más dramática. Todas y cada una de las batallas son libradas con gran crudeza en un entorno donde el jugador no descansará ni un momento, consiguiendo entrar en una dinámica donde la acción no tiene límites. La mecánica de juego es similar y seguiremos controlando a nuestros hombres a través del ratón.



Seleccionaremos con el botón derecho del ratón a través del método de arrastrar y soltar el grupo de combate que queramos mandar, y los dirigiremos con sencillas órdenes operativas. A través de nuestro camino y al liquidar a los soldados enemigos encontraremos una razonable cantidad de cajas que contendrán diversas ayudas como granadas, botiquines médicos, munición para ametralladoras pesadas, morteros, y un largo etcétera que servirán para poder alcanzar la victoria.

Campañas y escenarios

Podremos jugar la campaña como una consecución de misiones aisladas, pero conectadas unas con otras, donde empezaremos con un desembarco en las playas y continuaremos nuestro camino avanzando en el territorio enemigo. Por otra parte, las misiones o batallas son unas quince, en las que tendremos que superar distintos retos y

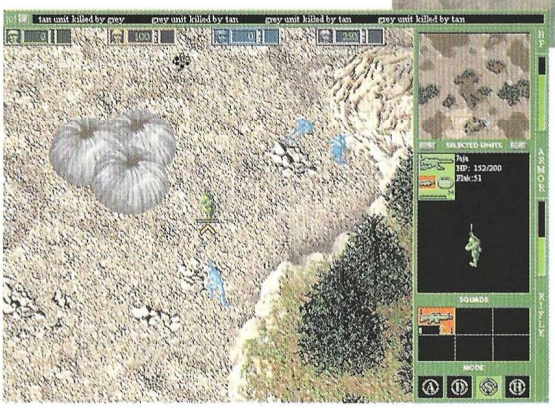


Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 90, 16Mb de RAM, 100Mb de disco duro libres, CD-ROM 4x, SVGA 1MB, Windows 95/98, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: 3DO
Distribuidor: Virgin

La cantidad y la calidad de los medios bélicos empleados es mucho mayor que en anteriores entregas

misiones de combate muy dispares, y se desarrollarán batallas donde los blindados y los medios pesados tendrán un papel mucho más relevante que en anteriores entregas.

Asimismo, en las batallas existe una modalidad muy interesante en la que jugaremos contra cuatro jugadores simultáneos, que pueden ser humanos o controlados por el ordenador, y consiste en una especie de todos contra todos, donde el último que queda y sobrevive es el que gana. Una opción muy interesante y amena para jugar. Por último, nos queda el juego por Internet, tanto en red como en el servidor de libre acceso en quince mapas multijugador, algo que hará las delicias de aquellos que gustan de competir entre jugadores humanos.



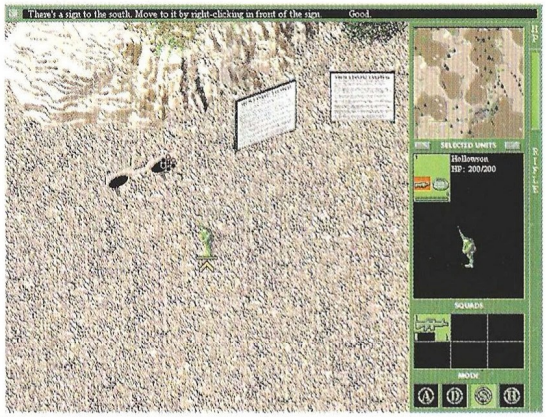
...en la Red

Página de los desarrolladores, donde podréis consultar las novedades que tiene dispuestas 3DO y las últimas noticias de esta compañía:
www.3DO.com

Sitio web especialmente dedicado a esta saga, donde podréis encontrar todo tipo de información sobre este juego:
www.armymen.com

El fin de la guerra

Entre plástico fundido y olor a quemado, esta última entrega de la saga Army Men, aprovecha un poco la realidad para dar un cambio de sentido a la dirección de sus antecesores. Más acción, más medios, pero sigue siendo más de lo mismo, aportando muy poco a la originalidad de la que hizo gala en su día. Peca un poco de repetitivo y adolece de carencia de innovaciones que sorprendan. De todas las formas, esto se ve compensado por la intensa acción y la dramática atmósfera bélica de la que hace gala. Esperemos que la originalidad vuelva a aparecer tan pronto como nuestro protagonista, el sargento.



6,7

Army Men: Operation Meltdown

Pros: Un argumento más emocionante, la acción es mucho más trepidante que en anteriores entregas y la gran cantidad de tropas que intervienen hacen el programa mucho más interesante. La opción de batallas está mucho más lograda y pueden intervenir hasta 4 jugadores simultáneos. Juego por Internet.

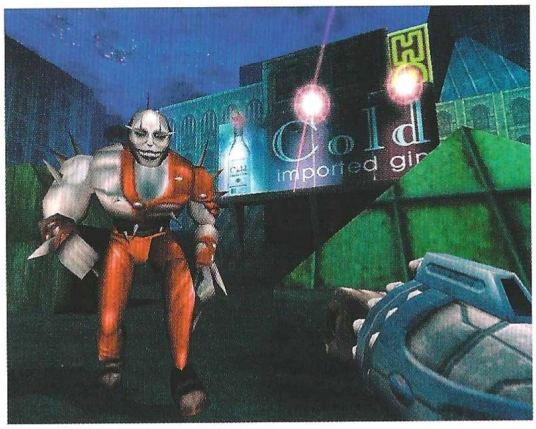
Contras: No aporta excesivas novedades sobre las anteriores entregas. Es más de lo mismo, consiguiendo un lavado más que de imagen, de contexto y fondo. Los gráficos siguen siendo bastante similares a las anteriores entregas, pudiendo haber mejorado bastante aunque sólo fuera la escenografía.

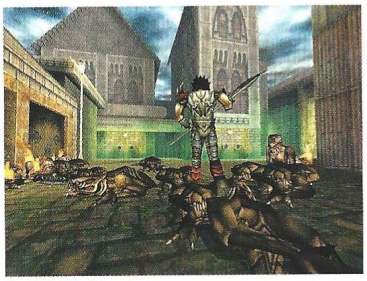
¿El juego de Kiss? Más bien el de McFarlane

Kiss Psycho Circus:
The Nightmare Child

La compañía que quiso convertirse en el sueño de todos los desarrolladores se estrena en el campo de los "shooters" con un juego tan particular en su concepción como clásico en su desarrollo.

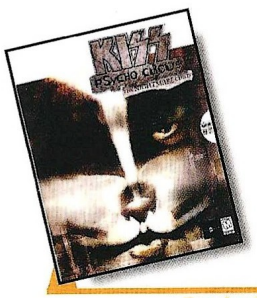
The Nightmare Child no las tiene todas consigo. El nombre de Kiss puede ser tanto una bendición como una losa y el público de la banda no tiene porque ser el mismo que esté dispuesto a desembolsar un fajo de billetes para pasar unas cuantas horas matando payasos enloquecidos delante del monitor. Lo cierto es que en los últimos años Kiss ha vuelto –al menos, en USA– a arrastrar a las masas y han recuperado el éxito del que no gozaban desde principios de los 80. Esta nueva edad dorada de la banda ha llevado a una nueva invasión de todo tipo de productos relacionados con Kiss, aunque con mayor mesura de la que se hizo gala en su época más gloriosa. Y aquí es donde entra The Nightmare Child. La idea de realizar un juego sobre una banda de rock puede resultar un poco peregrina, sólo Kiss ofrece los elementos suficientes como para que pueda llevarse a cabo con éxito. Aunque lo más ajustado a la realidad no es considerar este título como el juego de la banda americana, sino de la adaptación del comic que el magnífico artista Todd McFarlane llevó a cabo inspirándose en el grupo. Kiss no ha tenido nada que ver ni opinar en el desarrollo del juego, mientras que McFarlene Productions si ha participado en el mismo. Y aunque este juego está plagado de referencias al pasado y el presente de la banda, no se puede decir que el jugador se vaya a encontrar con grandes dosis de rock´n´roll –tan sólo algunos temas musicales ya conocidos y esporádicas referencias al pasado de la banda– en este título. Aunque si lo hará con las convenciones más clásicas de los "shooters" en primera persona.



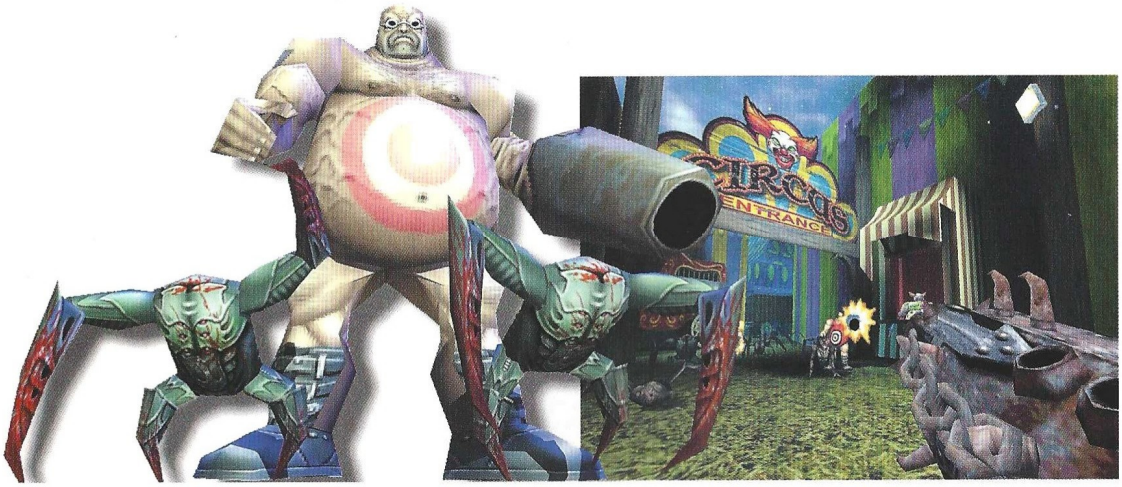


De lo que trata de The Nightmare Child es del advenimiento de una criatura infernal conocida por ese mismo nombre. Una bruja gitana se encarga de narrar la historia y conducir a los cuatro héroes que han de recuperar el espíritu de los viejos avatar –los miembros de Kiss– para detenerlo antes de su encarnación final. El primero de los elegidos responde al nombre de Pablo Ramírez. A través de una serie de escenarios que se mueven entre lo mágico e irreal y el mundo que conocemos, el jugador deberá ir recuperando las piezas que componen la vestimenta del avatar –el primero, The Starbearer o Paul Stanley, como se prefiera– para que este pueda reencarnarse en él. Mientras se va dando forma a cada uno de los personajes, los objetos que se van recogiendo aumentan las capacidades del mismo, traduciéndose de manera efectiva el proceso de generación de cada avatar. Y así sucesivamente con cada uno de los miembros de la banda hasta que todos ellos den lugar a un único ser que pueda plantar cara a The Nightmare Child.

Third Law ha echado mano del motor Gráfico Lith Tech, ya visto en juegos como Blood II o Shogo. A pesar de las lógicas mejoras que se han llevado a cabo para adaptarlo a los tiempos, Psycho Circus se presenta con un aspecto gráfico correcto y un estilismo cercano al dibujo animado que, sin embargo encaja bien con la ambientación grotesca del juego. El juego se desarrolla de forma li-

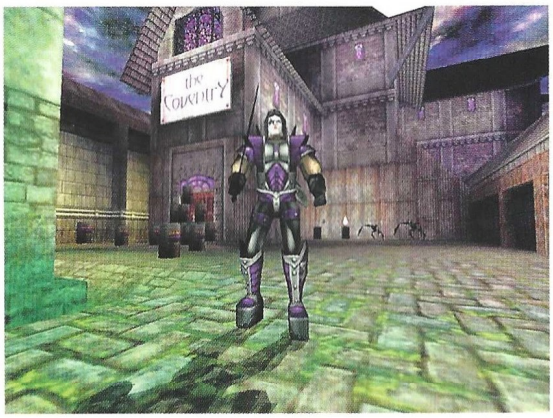


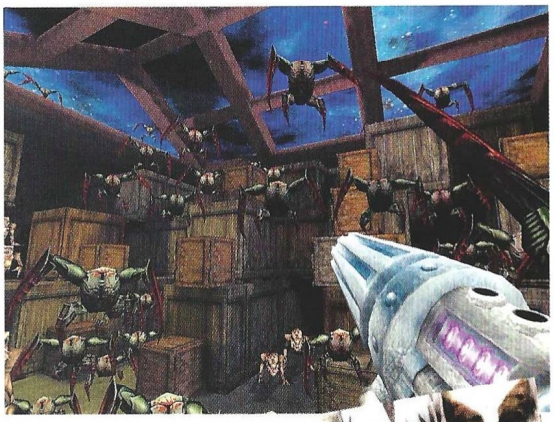
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 266, 64MB de RAM, tarjeta de sonido, ratón, tarjeta aceleradora 3D, CD-ROM 8X, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Third Law Interactive/Gathering of Developers/ Take Two
Distribuidor: Proein

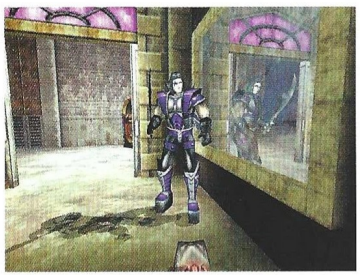


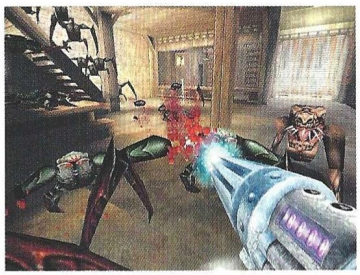
Lo mejor que tiene el circo psicótico de Kiss es el reflejo que se puede encontrar de la poderosa imaginación de McFarlane

neal, sin apenas puzzles dignos de ese nombre y con un enfoque centrado en la acción que se traduce en una increíble abundancia de enemigos que el "engine" maneja sin dificultad. Si estos suponen un desafío no se debe a una depurada IA, sino a la costumbre que tiene de presentarse por decenas e intentar sobrepasar al jugador por su elevado número.





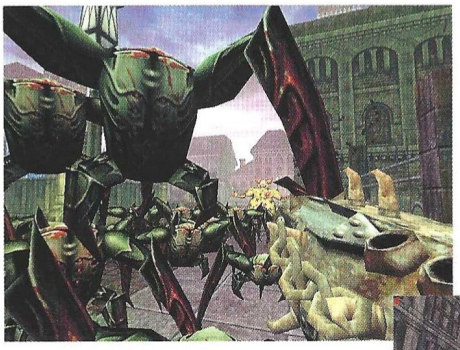




...en la Red

Los sitios oficiales en los que se puede encontrar informaciones relativas a este juego:
www.godgames.com
www.thirdlaw.com
www.kisspsychocircus.com
son previsibles pero contiene alguna entrevista interesante. Si quieres conocer el mundo Kiss prueba con
www.kissonline.com
y si te interesa la obra de Todd McFarlane mira

Lo mejor que tiene el circo psicótico de Kiss es el reflejo que se puede encontrar de la poderosa imaginación de McFarlane. Algunos de los entornos funcionan estupendamente a la hora de crear una ambientación enfermiza y grotesca donde se intuye que lo imprevisible espera. Lo mismo se puede decir de los enemigos, un esfuerzo de imaginación que se ve realzado por un buen uso de la música que se adapta a las acciones del jugador –pasando de la clásica e inquietante tonadilla circense a temas de la banda que suponen un gran acompañamiento para ir destrozando enemigos–. Es un juego sin complicaciones que, en muchos momentos recuerda a clásicos como Doom y que se halla lejos de la sofisticación que se ha podido ver en los últimos meses, pero que supone un buen entretenimiento. Independientemente de la opinión que se pueda tener de Kiss.



7,0

Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child

Pros: Acción rápida y sin complicaciones. Destaca la ambientación y la imaginación utilizada en recrear el universo de Kiss visto por McFarlane. Buen uso de la banda sonora, hordas de enemigos que se lanzan sobre el jugador sin descanso y un aire a "shooter" de toda la vida que, en este caso, resulta entrañable.
Contras: Un título que sabe a algo que ya se ha jugado anteriormente y cuenta con un apartado gráfico justito. Malas noticias para quienes busquen alguna sorpresa... no la van a encontrar.

La nueva amenaza espacial

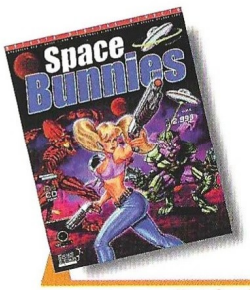
Space Bunnies

Nos encontramos ante uno de esos juegos que pueden dejar al jugador indiferente, debido en su mayor parte a que no aporta prácticamente nada nuevo al género. Ahora veremos los pros y los contras de este Space Bunnies.

Y es que, hoy por hoy, muy poco por no decir nada se puede aportar al genero de la aventura en 3D. Space Bunnies, al igual que muchos otros juegos, es una víctima del tiempo que ha transcurrido desde que se comenzó a programar hasta que ha salido a la venta.

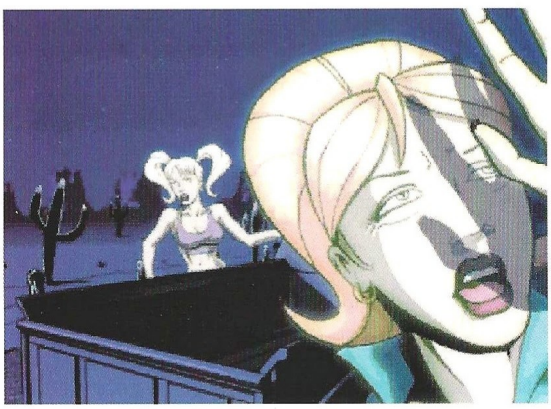
Lo que en un principio parecía que iba a ser un juego realmente sorprendente, se ha quedado en una mera anécdota, al igual que, por ejemplo, Daikatana, uno de los juegos que mayor expectación ha levantado en las ferias de los últimos años, y que finalmente no ha cumplido casi nada de lo que prometía.

En Space Bunnies nos encontraremos con un juego similar en algunos aspectos al popular Tomb Raider, ya que además de ser un juego de acción 3D en tercera persona, el personaje principal será una grácil señorita, eso sí, con un mal humor que dejará perplejo a todo aquel que se acerque a ella. Las acciones que podremos llevar a cabo son las típicas que encontramos siempre en este tipo de juegos, como correr, saltar o desenfundar las pistolas para acabar con nuestros fieros e implacables enemigos. Pero en Space Bunnies encontraremos una acción totalmente nueva y original para entretener a nuestros enemigos. Se trata de bailar al son de la música para que nuestros enemigos hagan lo mismo y así terminar con ellos de un modo mucho más sencillo. La verdad es que se puede jugar sin tener necesariamente que bailar, pero es un aliciente más, y teniendo en cuenta las escasas novedades que encontramos en estos juegos, lo mejor es valorarlo como es debido.



Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, CD-ROM 6X, tarjeta de sonido, SVGA, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Ripcord Games
Distribuidor: Digital Dreams Multimedia

Para muchos, los enemigos del juego les resultarán, como poco, irrisorios, debido a que son conejos. ¿A quién le entra en la cabeza que un adorable animal como un conejo pueda ser el mayor enemigo de la raza humana? Seguramente nadie se lo habrá planteado, al menos hasta ver este juego. La verdad es que no son conejos comunes, ya que tienen el tamaño de un humano, son muy fieros y para colmo saben utilizar armas devastadoras. Como no podría ser de otro modo, estos "conejitos", provienen de lo más profundo de la galaxia, y no han venido para otra cosa que para acabar con los humanos convirtiéndolos en horrendos zombis, para así hacerse con el control de la tierra.

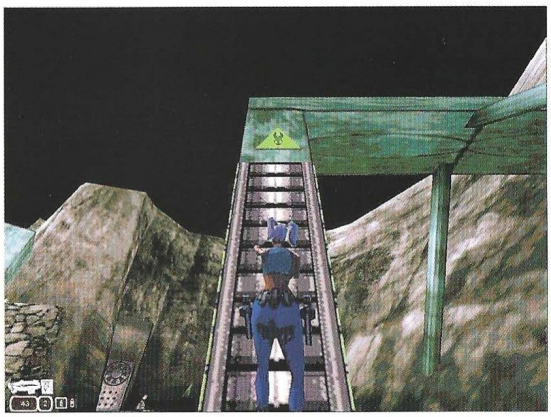


Como se puede observar, el argumento es un tanto rebuscado pero, ¿hay algún juego hoy por hoy con un argumento 100% coherente? La verdad es que muy pocos juegos pueden presumir de ello, salvo aquellos que están situados cronológicamente en algún periodo histórico importante.

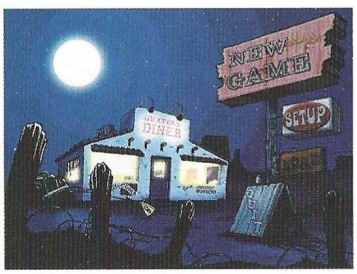
En el tiempo está la clave

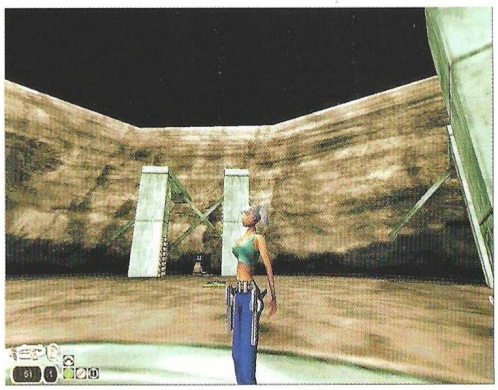
El mayor defecto de Space Bunnies es, como ya hemos dicho, el tiempo que ha transcurrido desde que se comenzó a programar. Debido a esto, el apartado gráfico que hace unos años parecía bastante notable, ahora se queda obsoleto, sobre todo si lo comparamos con juegos más actuales. Nos encontraremos con una construcciones poligonales no muy acertadas, así como con un desarrollo demasiado repetitivo para lo que el usuario actual demanda. Pero eso no es lo peor de todo, ya que la jugabilidad también se ha visto altamente perjudicada.

Podremos bailar al son de la música para que nuestros enemigos hagan lo mismo y así terminar con ellos más fácilmente



Un control impreciso hará que el más sereno pierda los nervios con frecuencia, y la verdad es que no hay nada peor en un juego. Por alguna extraña razón, nuestro personaje se queda atrancado en algunos puntos y se da la vuelta sin que nosotros podamos hacer nada por evitarlo. Para colmo, si nos sucede esto cuando un enemigo se halla cercano a nosotros, nos acribillará sin compasión, dando al traste con nuestras expectativas heroicas.





Otro aspecto altamente molesto es el modo del que tendremos que comenzar una nueva partida, ya que por alguna razón desconocida, cuando morimos no volvemos al menú principal ni se nos da la ocasión de salir o reiniciar el nivel, por lo que tendremos que salir manualmente para entrar en una partida nueva o en una guardada con anterioridad.

Otro aspecto bastante negativo es que el juego está en perfecto inglés, truncando las ilusiones a aquellos que se quisieran hacer con el juego y no entiendan dicho idioma. Es más, ni siquiera se han incluido textos con los que hacerse una ligera idea, por lo que habrá que afinar el oído para escuchar las "vacilonas" frases de nuestra valerosa fémina.

Space Bunnies es un juego que resulta curioso, pero hay otros muchos de su mismo estilo en los que merece bastante más la pena invertir nuestro tiempo.

...en la Red

Si necesitas o quieres saber algo más de este juego, te recomendamos que te pases por las siguientes direcciones:
www.ripcordgames.com
www.spacebunnies.com

4,7

Space Bunnies

Pros: Hacer bailar a los conejos resulta divertido, pero sólo al principio. La intro del juego es bastante entretenida.
Contras: Un sistema de control nefasto y unos gráficos bastante malos, hacen que Space Bunnies no sea demasiado recomendable.

Media docena es suficiente

Test Drive 6

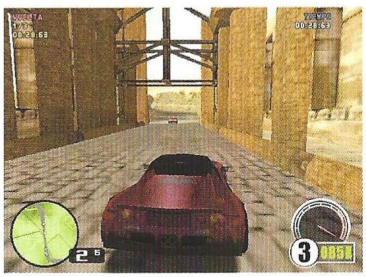
Test Drive es, posiblemente, una de las sagas más extensas de juegos de conducción. Algunos de los que han aparecido han aportado algunos elementos sustanciosos al género, otros, sin embargo, tan sólo han decepcionado. ¿Será lo suficientemente buena ésta sexta entrega?

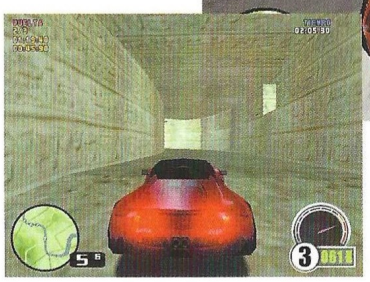
Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 233, 32MB de RAM, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, SVGA de 4MB, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Pitbull Syndicate/Cryo
Distribuidor: Friendware

Este juego, que en un principio debería ser mejor que alguna de las entregas que le preceden, es, con diferencia, la versión más floja de todas las que recordamos, ya no sólo por las escasas diferencias que encontraremos, sino por un apartado gráfico muy flojo y sin ningún atractivo aparente.

Al igual que en las entregas anteriores, se nos dará la ocasión para conducir cualquiera de los súper bólidos que hay en el juego, entre los que podemos encontrar algunos de las más importantes marcas, como por ejemplo Jaguar, Aston Martin o Lotus. Ni que decir tiene que los coches siempre han sido el reclamo más importante de cara al usuario en la longeva serie Test Drive, debido entre otras muchas cosas a la potencia y a la belleza de estos.

En esta ocasión y por alguna extraña razón, éstas potentes máquinas han perdido parte de su atractivo, pareciendo coches de segunda fila, tanto por su diseño como por la sensación de velocidad que nos ofrecerán. Para colmo, muchos de los escenarios del juego son prácticamente calcos de los de versiones anteriores, por lo que si alguien posee alguno de ellos puede sentirse decepcionado.





¿Por qué no pensamos?

Aun así, un juego suele contar con muchas otras virtudes, o por qué no decirlo, defectos. Si un juego, como es el caso, no llega a un nivel aceptable en lo referente al apartado gráfico, se puede mirar con mucho más detenimiento el aspecto jugable, ya que es bastante posible que nos dé alguna grata sorpresa. Por desgracia, Test Drive 6 tampoco está a la altura de las circunstancias en este aspecto, ya que sin llegar a ser demasiado aburrido, los oponentes controlados por la CPU carecen de cualquier tipo de inteligencia artificial. No en vano, la policía es el oponente más desastroso de cuantos se pueden encontrar, y en más de una ocasión les veremos dando bandazos de un lado a otro sin ningún fin en particular.

Tan sólo algunas opciones hacen que Test Drive 6 merezca ser jugado, al menos durante un corto periodo de tiempo. Si eres un jugador ocasional, detestas los simuladores y no te importan demasiado los gráficos, Test Drive 6 te divertirá durante un tiempo. Si por el contrario buscas algo nuevo o emociones fuertes, éste juego te defraudará notablemente.

...en la Red

Para obtener más información acerca de Test Drive 6, puedes consultar en la siguiente dirección de Internet: www.cryo-interactive.com

4,5

Test Drive 6

Pros: Algunas de la opciones de juego, sin llegar a ser una maravilla, no están mal del todo. Poder conducir algunos de los mejores coches.
Contras: El apartado gráfico es muy flojo, dando la sensación de ser un juego de hace dos o tres años. La IA de los oponentes simplemente no existe.

Space Bunnies

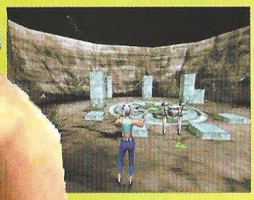
HAMMER Technologies

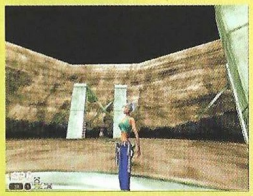
Los humanos, tras superar numerosos escollos, se encuentran con el más grave de los problemas; una invasión extraterrestre. Los incómodos visitantes que están poniendo en peligro nuestro amado planeta son unos enormes conejos, que sin lugar a dudas acabarán con todos nosotros, a menos que alguien lo evite. Afortunadamente, a estos extraños seres les encanta bailar, de modo que no nos costará mucho acabar con ellos.

En Space Bunnies tendrás que acabar con cientos de conejos para salvar el planeta, por lo que –además de bailar bien– tendrás que saber utilizar tus armas.

Si quieres conseguir uno de los 50 juegos que sorteamos este mes, lo único que debes hacer es responder correctamente a la pregunta que te planteamos.

¿QUIÉN ES EL DISTRIBUIDOR DE SPACE BUNNIES EN ESPAÑA?





Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
***Redacción.* C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid**

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Space Bunnies")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 50, que conseguirán uno de los juegos Space Bunnies. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 18 de Septiembre de 2000, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 16 de Septiembre de 2000.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 18 de Septiembre de 2000, publicándose el resultado en el número 59, correspondiente a Octubre de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

La bola no entró

All Star Tennis 2000

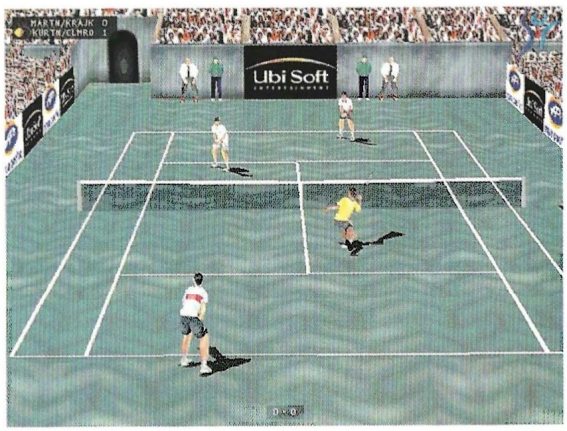
Uno de los deportes más apasionantes del mundo, como es el tenis, no tiene muchos juegos para PC disponibles en el mercado, al menos, juegos de calidad que puedan ser puestos como ejemplos de excelencia.

Por desgracia, All Star Tennis 2000, el juego que aquí nos incumbe, no va a cambiar la tendencia de juegos mediocres para PC sobre un deporte apasionante. El mes pasado pasaba por estas mismas páginas un juego de Cryo, Roland Garros 2000 que era notable, es más, nos atrevemos a afirmar que era el mejor juego de tenis que hemos visto en nuestros ordenadores, y aunque no era perfecto, al menos conseguía un excelente equilibrio en todos sus puntos, el necesario para convertirse en una buena excusa para competir con nuestra raqueta virtual en el monitor de nuestra máquina.

Poco después nos ha llegado este juego de Ubi Soft, All Star Tennis 2000, que si bien intenta convertirse en lo que todos esperamos de un juego de este tipo, se queda casi a medio camino por muchas razones, pero sobre todo, por una: es muy monótono y termina siendo aburrido. No cuenta con todas las licencias oficiales que serían apetecibles, especialmente cuando todos sabemos que lo malo, si tiene algo de nombre y demás, no es tan malo. Sólo encontramos algunos nombres famosos, como por ejemplo nuestra tenista Conchita Martínez, Richard Krajicek, el flamante último campeón de Roland Garros Gustavo Kuerten, Leyton Hewitt, Todd Martin, o Barbara Schett. El resto, casi todos son desconocidos de la guisa Pepe o Juan, que siendo sinceros, le resta algo de realismo.

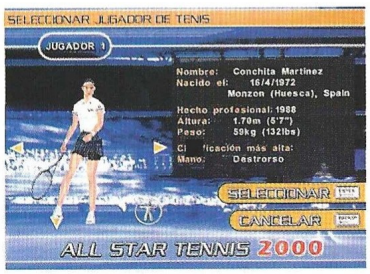
Pero el tema de las licencias oficiales no es lo peor, ya que el juego en sí, a la hora de ponerte el pantalón corto, las zapatillas y la camiseta, coger la raqueta y disponerte a jugar, es simplemente decepcionante. Gráficamente parece un juego de hace años, es decir, los jugadores se ven poco nítidos y bastante pixelados. El público es un conglomerado de puntos que parecen personas, que están aplastados y no se mueven apenas, sobre todo los de los laterales, que parecen que han sido aplastados por un rodillo.

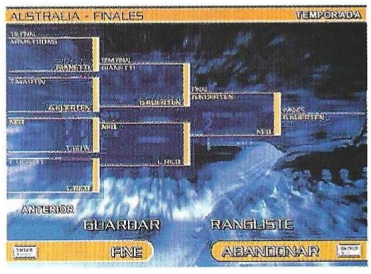
A la hora de jugar, y por mucho que se insista en la caja del juego, el repertorio de golpes es muy limitado, y parece que siempre hacemos los mismos movimientos. Los tenistas se retuercen como si fueran víboras, pues al golpear hacen unos escorzos dignos de estatuas griegas clásicas. Es todo un poema ver como nuestro jugador intenta llegar a una pelota larga tirándose al suelo en posturas sacadas más bien de un juego gore donde el personaje sufre de problemas gastrointestinales. Todo, o casi todo, es raro en este juego, y por desgracia, esta rareza ni siquiera es graciosa, por lo que el jugador acaba aburrido y buscando otras razones para ocupar su tiempo libre.

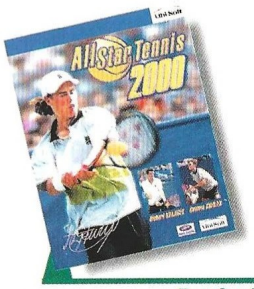


Que no sea por modos de juego

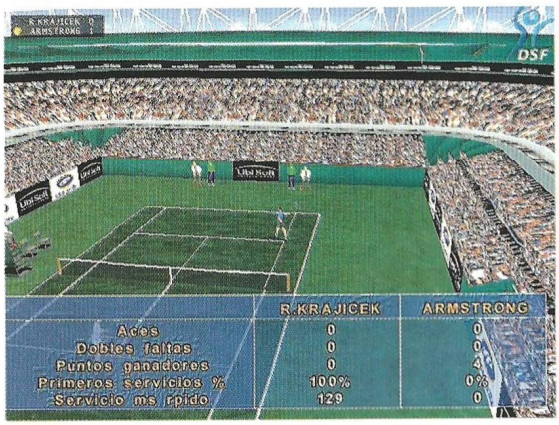
Eso sí, este juego viene bien cargado de modos de juego. Podemos disputar partidos individuales entre dos jugadores, dobles, dobles mixtos, etc. En cuestión de partidos, podemos escoger entre un partido de exhibición con los dos tenistas que prefiramos, entre los 15 jugadores de nuestra elección, o un torneo en el que tendremos que jugar en las diez pistas diferentes presentes en el juego. Todo muy completo, la







Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 233, 32Mb de RAM, 10MB de disco duro libres, tarjeta gráfica SVGA de 4MB, CD-ROM 4X, ratón, teclado, Windows 95/98/2000
N° de jugadores: 1 ó 2
Editor: Aqua Pacific
Distribuidor: Ubi Soft

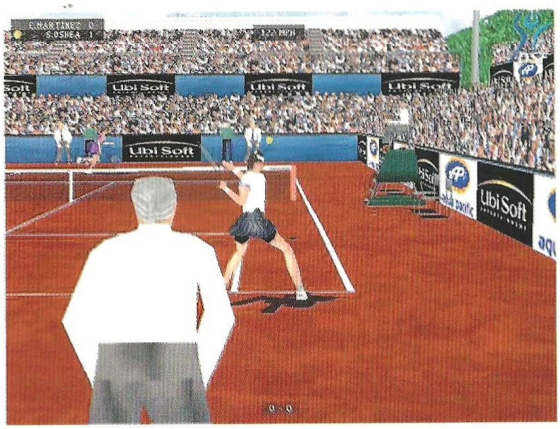


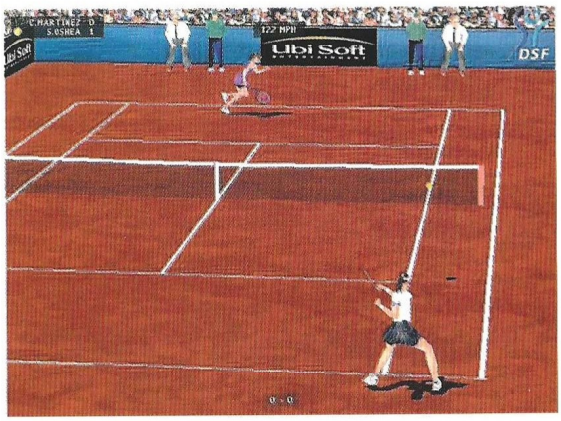
Podemos tomar parte en un torneo en el que tendremos que jugar en las diez pistas diferentes presentes en el juego

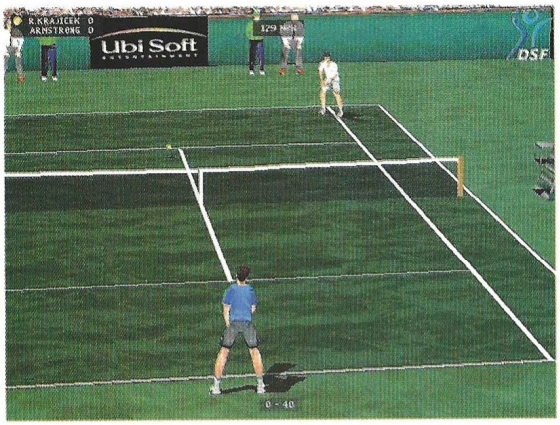
verdad sea dicha, pero queda empañado porque a la hora de jugar nada te atrae tanto como la idea de apagar el ordenador y ponerte a leer un libro.

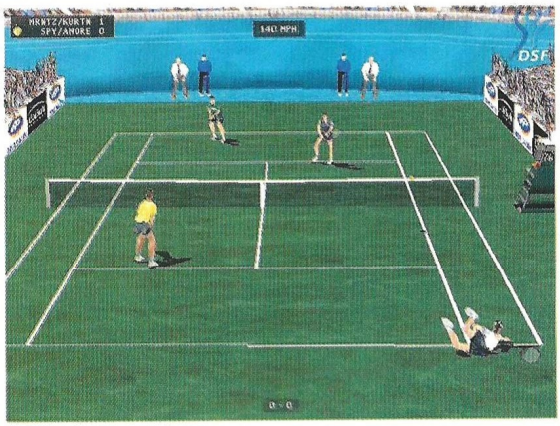
Parece como si todos los golpes fueran iguales, sin importar el tiempo que presionemos la tecla de golpeo, tan sólo si nos pasamos de tiempo, veremos como la pelota se marcha siempre fuera. Esta técnica, que mide la fuerza y el efecto de la pelota según el tiempo que mantengamos presionada la tecla, al menos en este juego, no funciona bien. Lo único que podemos hacer es presionarla con cuidado y siempre con la misma fuerza, pues así evitamos problemas y siempre, y digo siempre, nos entrarán los saques. A partir de meter el saque, comienza un sinfín de peloteo hasta que uno de los dos jugadores falle, cosa que en la realidad, no pasa muy a menudo. En fin, que jugar se vuelve un suplicio monótono y aburrido por culpa de un sistema de manejo complicado y confuso.

En definitiva, All Star Tennis 2000 no pasará a los anales de los juegos deportivos como una maravilla a recordar por nuestros hijos, al contrario, tiene todas las papeletas para quedarse en el olvido de los juegos, un infierno donde otros muchos juegos pagan sus culpas.



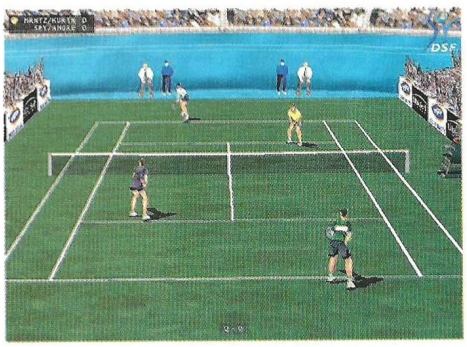






...en la Red

Ya que el juego no dispone por ahora de web oficial, bueno es que le echéis una ojeada a la web oficial de la ATP, www.atptour.org/ y así podréis saber en que posición están vuestros jugadores preferidos.



4,1

All Star Tennis 2000

Pros: Se deja jugar en ocasiones, e incluso puede llegar a enganchar por momentos, pero pierde fuelle por su baja calidad.

Contras: Gráficamente parece sacado del baúl de los recuerdos. Disponemos de pocos golpes, y los partidos son muy monótonos.

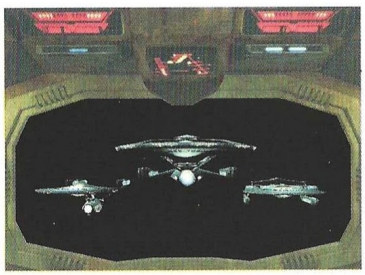
Humo entre las manos

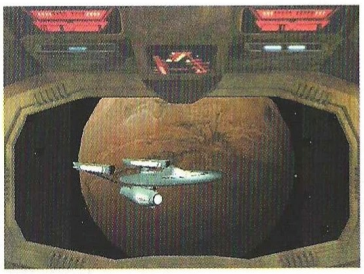
Star Trek Klingon Academy

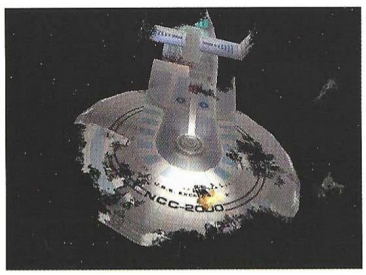
Algo más de dos años después de Starfleet Academy, Interplay muestra la otra cara de la batalla entre la Federación y el Imperio Klingon. Durante este tiempo han cambiado muchas cosas, sobre todo en cuanto a tecnología se refiere, aunque el diseño inicial de este juego no ha sufrido grandes alteraciones.

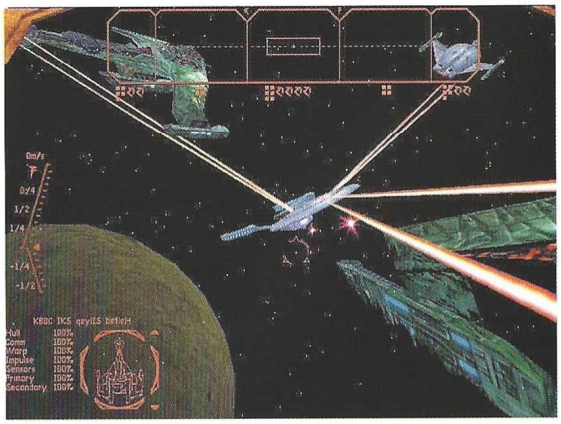
En el número 24 de CGW (Noviembre de 1997), quisimos por primera vez en nuestra historia dar el tratamiento de simulador a un juego como Starfleet Academy por su complejidad. Lo mismo sucede ahora con Klingon Academy, mucho más complicado que su predecesor.

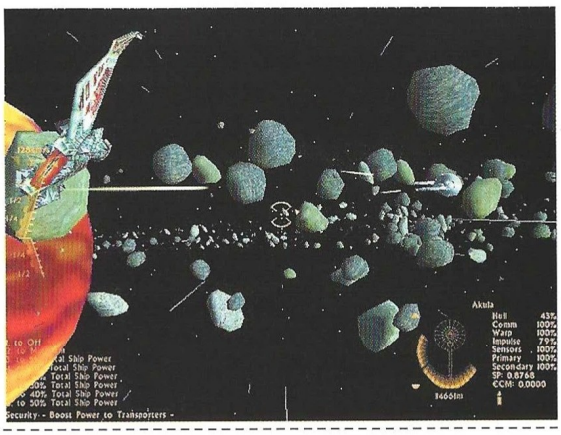
En líneas generales, Starfleet Academy y Klingon Academy comparten muchas cosas: una gran cantidad de vídeos con actores reales –en este caso con Christopher Plummer y David Warner–, un tremendo espectáculo visual, un exceso de CD's (ahora son 6 en lugar de 5), textos y voces en inglés y una compleja simulación que pondría en aprietos a los pilotos de la NASA. La acción tiene lugar entre la quinta y sexta entregas de cine, cuando el General Chang hace lo posible para evitar el tratado de paz entre la Federación y el Imperio Klingon.











Control exhaustivo

Las naves Klingon disponen de un total de nueve sistemas que hemos de conocer a la perfección y controlar en todo momento: ingeniería, navegación, comunicaciones, armamento, ataque, enfermería... Cada uno de ellos está asignado a una tecla numérica que al ser pulsada activa un menú específico que a su vez contiene múltiples submenús. Establecer la velocidad, marcar objetivos, derivar energía de un sistema a otro, saltar al hiperespacio, dar órdenes a escoltas y efectuar reparaciones, son sólo una mínima representación de las acciones que hay que llevar a cabo utilizando este sistema de menús.

A esto hay que añadir, por supuesto, el movimiento de la nave, los combates con tres tipos de armamento que se pueden emplear según la distancia del objetivo y algunas funciones avanzadas que se van incorporando a medida que avanza el juego. Si estar pendiente de todo ello no es suficiente para volver loco a cualquiera, además hay que vigilar el HUD, donde se muestra la información de nuestra nave y del objetivo marcado. Vamos, que es más probable y sencillo llegar a dominar un simulador de Jane's que Klingon Academy.

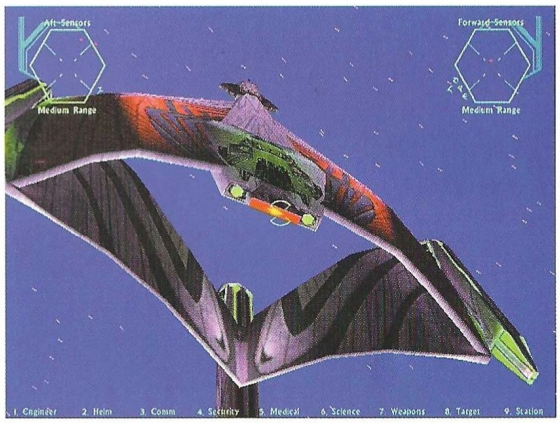
Resulta harto difícil hacerse con todos los sistemas de control, pero la situación empeora por culpa de la baja velocidad de

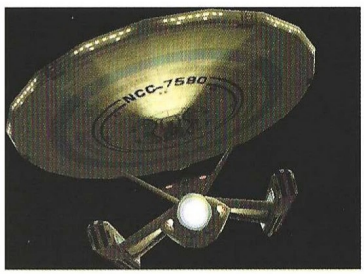
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, tarjeta aceleradora 3D
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Interplay
Distribuidor: Proein

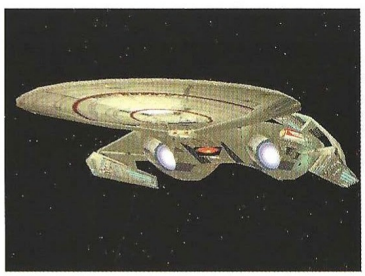
Las naves Klingon disponen de un total de nueve sistemas que hemos de conocer a la perfección y controlar en todo momento

movimiento de las naves en pantalla. El engine 3D es totalmente nuevo, y al incorporar numerosos elementos a modo de terreno, se nota un deterioro de la velocidad. La alternativa es perder detalles y calidad visual para ganar algo de velocidad, lo cual, teniendo un equipo sobradamente superior a los requisitos mínimos, resulta irritante.

Hay un total de 25 misiones cuyo diseño proporciona una gran variedad de objetivos, más de 40 naves nuevas en el universo de Star Trek, seis bandos –Klingon, Federación, Romulanos, Gorn, Tholian y Sha'Kurian–, 10 nuevos sistemas de armamento y una gran novedad consistente en que se puede controlar exclusivamente la artillería mientras la nave se pilota automáticamente. También está la opción multijugador, que en Internet utiliza el servidor MPlayer.com.







Sin embargo, a pesar del gran potencial que encierra todo esto, Klingon Academy no acaba de cuajar: superado el tutorial, la primera misión ya exige dominar a la perfección el juego, para lo que se hace imprescindible un intensivo curso de pilotaje Klingon que obliga a realizar un exhaustivo estudio del manual. Además, el fracaso no es una opción, ni siquiera en el nivel fácil. La dificultad es extrema, y después de unas cuantas misiones, el jugador termina bastante quemado y optando por aquello de "apaga y vámonos".

...en la Red

www.interplay.com
Sitio web de Interplay, creadores del juego, donde hay una información exhaustiva acerca del guión, los personajes, las razas, naves, etc.

www.startrek.com
Sólo para trekkies. Además de algo de información del juego y la intro del mismo, este portal ofrece acceso a todo el universo de Star Trek con sus múltiples series, películas y toneladas de cosas que sólo los aficionados sabrán apreciar.

www.webring.org/ringworld/ent/scifi.html
Sección del índice de anillos web dedicados a la ciencia ficción en general. Entre los enlaces que contiene, están los que dan acceso a miles de páginas web relacionadas con Star Trek.

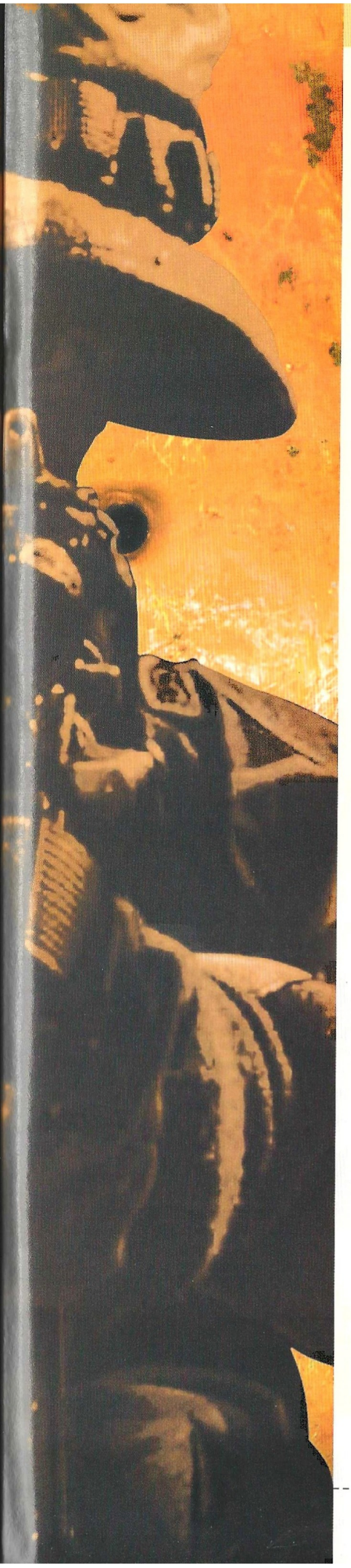
4,1

Star Trek Klingon Academy

Pros: Visualmente, Klingon Academy es uno de los mejores títulos de simulación espacial. El guión ilustra los acontecimientos entre dos películas.

Contras: La dificultad es exagerada. Hace falta una máquina excesivamente potente para poder disfrutar del juego en condiciones. El sistema de control es muy complejo.

Top Secret



TOP SECRET

Solo ante el peligro

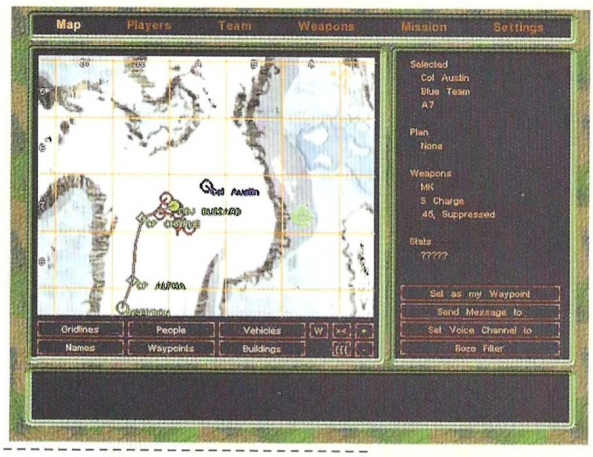
Delta Force II

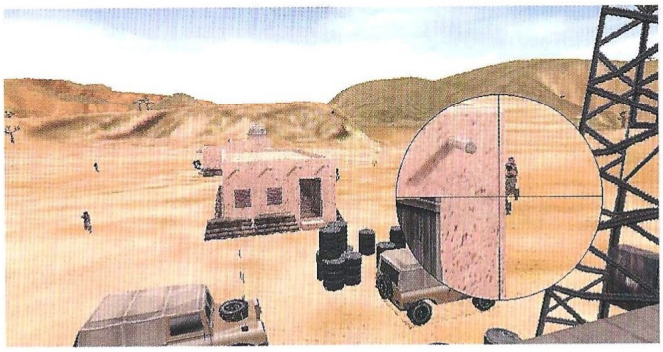
Una planta química en un lejano país árabe es tomada por terroristas, un avión lleno de rehenes, una misión de infiltración en territorio coreano, o una operación de castigo contra la mafia rusa, serán unas cuantas de las variadas situaciones de combate táctico que tendremos que desarrollar en este excelente programa de simulación de combate.

Avalado con el éxito conseguido por la primera parte, Delta Force II ofrece un programa táctico de acción en primera persona, enfocado hacia el combate real, que guarda la más estrecha fidelidad con las acciones militares modernas más auténticas. Tanto es así, que a lo largo de esta guía, intentaremos explicaros los objetivos reales de las situaciones de combate y cómo moveros eficazmente, más que explicaros los movimientos misión a misión. Los objetivos son sencillos y muy claros, no teniendo ninguna complicación pasar las misiones salvo por un pequeño detalle: sobrevivir al fuego enemigo.

Las situaciones de combate moderno son sencillas de planificación y muy complejas de ejecución. En una operación hay decenas de formas de que las cosas salgan mal y tan sólo unas cuantas de que las acciones que tomemos nos den un resultado óptimo. Por ello, es muy importante conseguir un efecto sorpresa, que determine cómo y cuando movernos y de la forma más correcta.

Empezaremos por lo más básico: el equipo de combate que tenemos a nuestra disposición y las formas más correctas de emplear el material según la misión.





Equipo de asalto

Tras elegir nuestro hombre en punta, deberemos de asignar el armamento adecuado a la misión que nos ocupa. Tendremos la posibilidad de elegir una amplia variedad de armas de asalto y de francotirador, entre los que destacan la mayoría de las armas que utilizan los especialistas del ejército americano, toda una selección del mejor equipo de asalto y apoyo, como por ejemplo, fusiles de asalto con lanzagranadas, escopetas del calibre 12 y armas de largo alcance como el fusil Barrett de calibre 50, capaz de acabar con cualquier blanco hostil a más de mil metros de distancia.

ARMAS PRINCIPALES: Fusil de asalto M4/C

Manejable, equilibrado y muy preciso. Dotado de una mira telescópica que le confiere una precisión excelente hasta 500 metros. Es un arma especial que combina una escopeta de corredera del calibre doce con treinta disparos en cargador de petaca del calibre 5,56. Viene dotada de una mira telescópica bastante potente, siendo imprescindible utilizarla para acabar con nuestros objetivos a distancia.

Su principal uso es para el combate urbano; seleccionaremos la escopeta cuando no queramos fallar el tiro en una habitación. Las escopetas del doce dejan poco margen de error a corta distancia. Más allá de 20 metros, olvidaros de usarla.

Fusil de asalto M4/L

Idéntico al anterior salvo con un lanzagranadas en la parte inferior del cañón. Un arma excelente para acabar con la resistencia de las trincheras y parapetos. Muy recomendable.

M249 SAW (Semi Automatic Weapon)

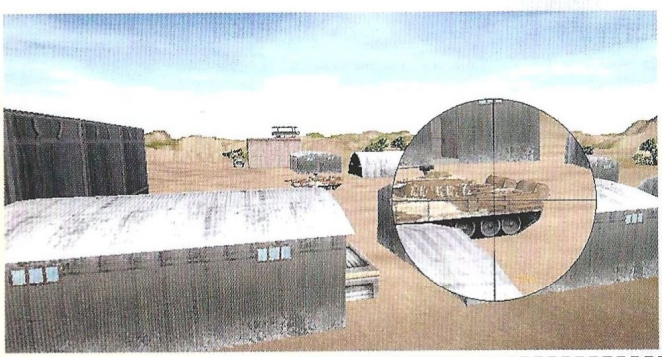
El sucesor de la incansable M62 de toda la vida. Mucho más ligera y sin utilizar un cartucho tan pesado como el de la M62, obtiene un peso más reducido y una gran portabilidad. Un arma idónea para barrer grupos de enemigos, pero no tiene visor, o sea que dejemos la aproximación al cuidado de nuestro equipo.

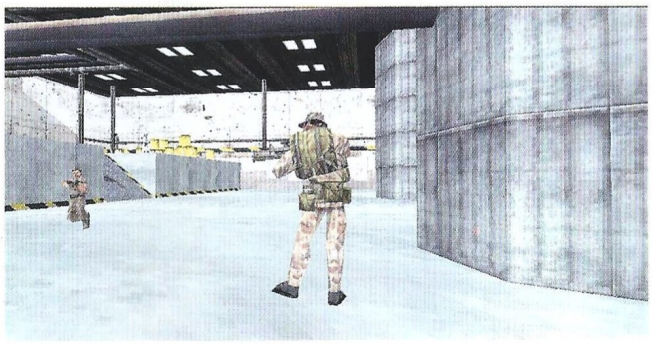
Fusil de precisión M40

Es el típico rifle de caza mayor, pero adecuado a las necesidades del ejército, mimetizado y con un visor imposible de conseguir para el mercado deportivo. Con un alcance efectivo de 800 metros, nuestra posición deberá de ser la de francotirador. En la distancia iremos eliminando a los enemigos y dejando el paso libre a los miembros de nuestro equipo. Este rifle de paqueo nos permitirá tener una distancia bastante segura entre el enemigo y nosotros, pero cuidado, las balas perdidas llegan con mucha facilidad. Eliminar primero a los objetivos más peligrosos para el equipo que avanza. Es bastante complejo entrar al asalto con este rifle, pues su velocidad de respuesta en la corta distancia es muy escasa y su cargador alberga tan sólo de 5 cartuchos.

Fusil de francotirador Barrett cal 50

La mayor bestialidad en rifles de paqueo. Con un visor Starlight y con su impresionante bala semiblindada del calibre 50, es capaz de acabar con las unidades hostiles a más de 1500 metros de distancia, no teniendo rival comparable. Antes de que suene el tiro, nuestro objetivo estará muerto y sin ni siquiera saber de dónde le ha venido el proyectil. Es impresionante observar el impacto en el enemigo. Por ejemplo, si disparamos a 500 metros con un fusil de francotirador del calibre 700, el enemigo recibirá el impacto y caerá hacia atrás debido a la energía cinética recibida en su cuerpo por el peso del proyectil, pero es asombrosa la diferencia si hacemos blanco incluso a 1000 metros o más con un fusil Barrett del 50, el cual, volará al infeliz





que reciba tal impacto, al ser un proyectil mucho más pesado y mortífero.

Subfusil de asalto HK MP5 SP3

Es un arma mucho más ligera que las anteriores. Muy adecuado para el asalto debido a su reducido tamaño, alta cadencia de tiro y precisión. Utiliza munición del 9mm Parabellum y está dotado de un supresor sónico en la embocadura, de serie, que le caracteriza por el suave tableteo del percutor, que realmente es lo único que se oye cuando dispara. Preferido por la mayoría de las fuerzas especiales y antiterroristas a nivel mundial, es un arma versátil y su principal defecto radica en su escasa distancia de tiro y la ausencia de visor. Sólo lo elegiremos en espacios muy, muy cerrados, como por ejemplo un avión. Su alcance óptimo es aproximadamente de 100 metros y posee un cargador de 30.

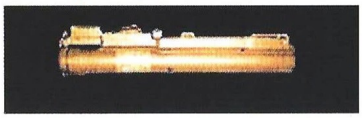
ARMAS SECUNDARIAS
Fusil submarino HK PII

Especial cuando se trabaja con equipo anfibio CAR V, es un arma que permite llevarla en inmersión sin que por ello sufra daño, pudiendo hacer fuego inmediatamente al salir del agua o incluso desde dentro de ella. Sólo la utilizaremos en muy pocas misiones.

Arma corta US SOCOM 45

Pistola semiautomática por excelencia de los SEAL y del Delta Force. Con gran poder de parada y con una versión con silenciador que será la que siempre cojamos. Para eliminar objetivos a corta distancia es más fiable que el cuchillo y sobre todo más seguro para nosotros.

LAW (Light antitank Weapon)



Misil antitanque portátil, de muy alto poder de penetración en blindaje, capaz de acabar con la mayoría de los vehículos blindados. Constituye una excelente forma de limpiar el interior de una casa, colocando el tiro dentro de una ventana. Con cada uno de los equipos tendremos dos disparos.

Granadas de fragmentación

Indispensables para limpiar casas, reventar nidos de ametralladoras o crear confusión. A nivel táctico son insustituibles, pero cuidado, tomaros vuestro tiempo para saber la correcta forma de lanzarlas.

Es muy bueno experimentar con las armas y las distancias de tiro. Una de las innegables ventajas de que el programa sea fiel a la realidad es que el comportamiento de las armas y proyectiles es totalmente fiable. Esto redunda en las reacciones a los impactos de nuestros enemigos.

Minas Claymore

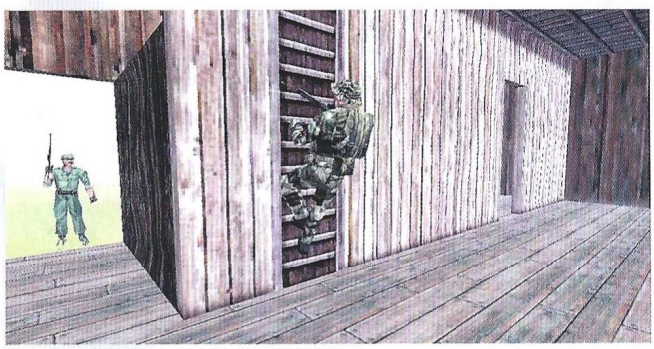
Adecuadas para defender un perímetro, las minas Claymore se clavan en la tierra y una vez activadas barrerán con hasta doscientas bolas de acero la parte hacia la que están apuntadas, por lo que es indispensable calcular bien su radio de acción. El mejor uso es colocarlas delante de un paso en la jungla, o en la salida de un edificio por el que nosotros presumamos que el enemigo saldrá. Son muy eficaces.

Chaleco antibalas.

Compuesto de Kevlar, un material más resistente en poder de parada que el mismo acero, resultará un elemento imprescindible en muchas misiones. Logrará absorber casi el 30% del daño recibido.

Respirador (Rebreather)

Para acciones de sorpresa, el Delta Force utiliza un respirador de



Delta Force II se basa en la inserción en un punto del territorio hostil de un equipo reducido de hombres que estarán liderados por el jugador

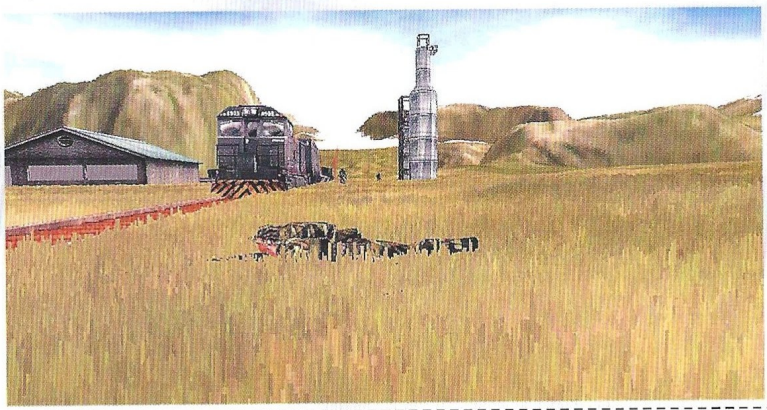
sistema autónomo que no lanza burbujas a la superficie, eliminando el anhídrido carbónico por medios químicos. No vale para sumergirse a gran profundidad, pero evita la detección. Sólo se utilizará en unas pocas misiones.

Munición extra.

Un complemento de munición nos evitará la preocupación de quedarnos sin dotación en breve tiempo. De todas las formas, más abajo explicaremos la correcta forma de aprovechar la dotación sin tener que ir cargados de munición.

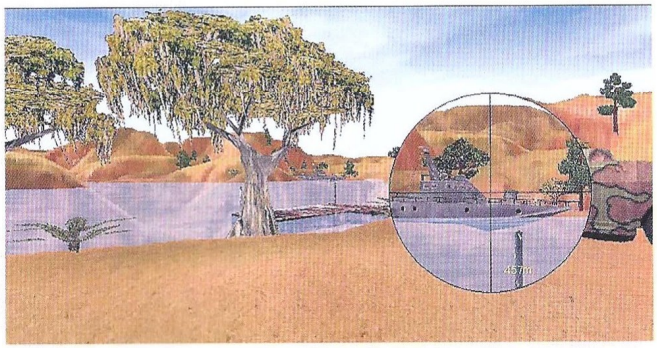
EL EQUIPO DE COMBATE

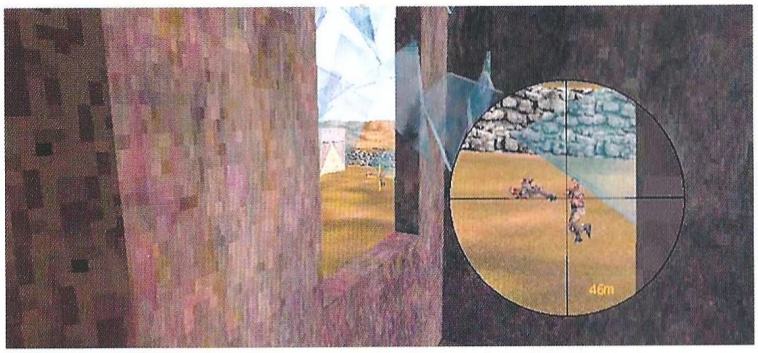
Delta Force II se basa en la inserción en un punto del territorio hostil de un equipo reducido de hombres, los cuales estarán liderados por el jugador, que elegirá su personalidad y los rasgos que considere oportunos entre un montón de opciones seleccionables. Tanto el aspecto físico como el armamento será totalmente configurable por el jugador. Nuestro equipo será de tres hombres. Podremos comunicarnos con ellos por radio y a su vez recibiremos instrucciones del centro de combate, pero el mejor consejo que podemos dar es que contéis con vosotros mismos, puesto que en la mayoría de las misiones, los equipos del Delta Force son eliminados por el fuego enemigo quedándonos prácticamente solos. Las localizaciones geográficas principales son Africa, Centro Europa y Rusia, donde iremos desarrollando cada uno de los conflictos potenciales. Las reacciones de nuestros enemigos son bastante buenas y reales, siendo otro de los puntos a tener en cuenta el gran nivel de la Inteligencia artificial del programa, que consigue que las reacciones de nuestros oponentes sean bastante humanas, y actúen de una forma muy consecuente y cercana a la realidad que experimenta un hombre en combate, con reacciones de pánico, rabia, dolor, etc. Una vez inmersos en la acción, estemos solos ante el peligro y nuestra única ayuda será nuestra inteligencia y el sistema de GPS (Global Positioning System) que nos ayudará a dirigirnos hacia los puntos clave de la misión sin error a equivocarnos (la vieja y amigable brújula, ya pasó a la historia).

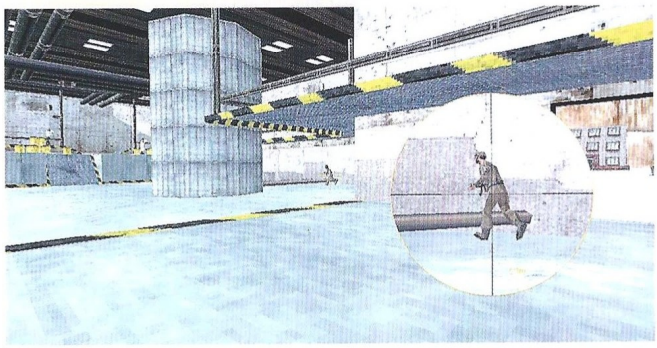


TACTICA DE COMBATE: APROXIMACIÓN

Una vez insertados observaremos con cuidado el terreno, y comprobaremos el itinerario a través del GPS. Seguiremos sus indicaciones de dirección, pero iremos por una ruta en la que consideremos que estamos más seguros. Es hora de preparar las armas. Colocaremos el interruptor de disparo en la posición de tiro a tiro. La razón es muy sencilla, si







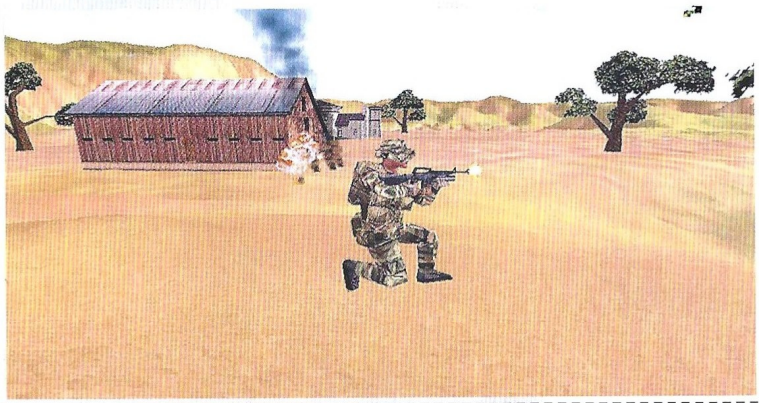
disponemos de una mira telescópica, no necesitamos desperdiciar munición disparando ráfagas, cuando con una sola bala haremos bien el trabajo. Recordad bien: una bala, un muerto. Otra cosa es necesaria, colocaros en posición agachada, que reducirá vuestra silueta. Permaneceréis así, hasta que lleguéis a una altura o un repecho y no veáis lo que hay detrás. En ese momento, colocaros cuerpo a tierra, e iros aproximando muy despacio al borde. Esto garantizará que no os vean prácticamente y podáis examinar el horizonte cuidadosamente con la ayuda del visor del arma.

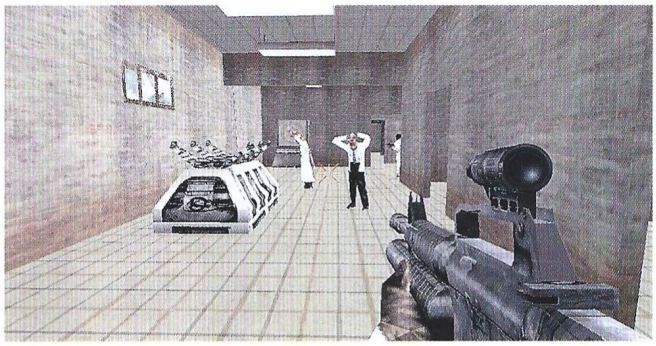
TACTICA DE COMBATE: DISPARO

A la hora de disparar, centrar bien el arma y apuntar en la parte media alta del cuerpo de nuestro enemigo si estáis a mucha distancia. Veréis como un solo disparo es más que suficiente. A la hora de entrar en recorrido urbano, mucho cuidado. Este programa es especialista en dar sustos a los poco precavidos. Los soldados enemigos están escondidos en las alturas, detrás de las puertas, parapetados. Reaccionan como lo haría alguien en una situación de combate real. Inmersos en el combate, es difícil estar pendiente de todo, pero más nos valdrá andar con cien ojos si queremos sobrevivir. Por ello es muy importante la función de un buen francotirador. Tomaros vuestro tiempo, observar cuidadosamente las ventanas de los edificios y las alturas colindantes. Las estructuras metálicas, las torres de las fábricas, las chimeneas y repasar que no haya ningún hombre oculto que pueda hacer fuego sobre vuestro equipo. Pensad que no hace falta una mira telescópica tan potente como la vuestra para hacer blanco a doscientos metros. Asimismo, en las misiones con rehenes no podéis ir introduciendo granadas por todas la ventanas, pues corréis el riesgo de matar a los rehenes. No quedará más remedio que dar pequeños vistazos al interior, y utilizar la pistola con silenciador si hay rehenes o la escopeta de corredera. En medio de una salvaje lluvia de balas sobre nosotros, donde el griterío constante y la confusión que sembramos en el enemigo se convierte en una trágica música de marcha, la única ventaja que poseemos es la de poder utilizar nuestros avanzados sistemas de puntería y visión nocturna y la cobertura natural que ofrece el terreno.

TACTICA DE COMBATE: MOVIMIENTO

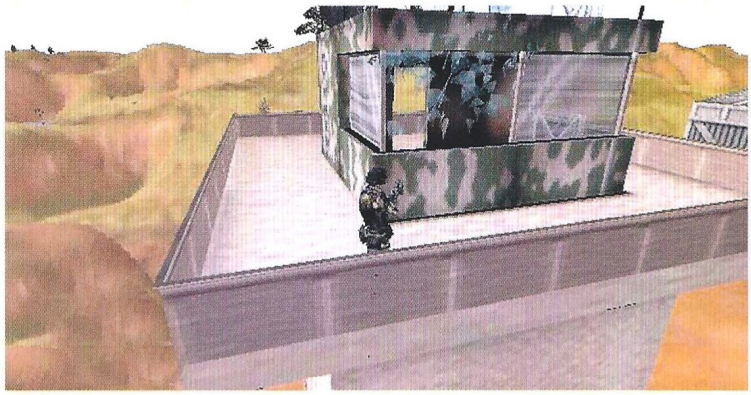
Tras efectuar un par de disparos a distancia, retroceder inmediatamente y cambiar de posición. Ese es el secreto de un buen francotirador, movimiento y precisión es igual a un arma letal. No

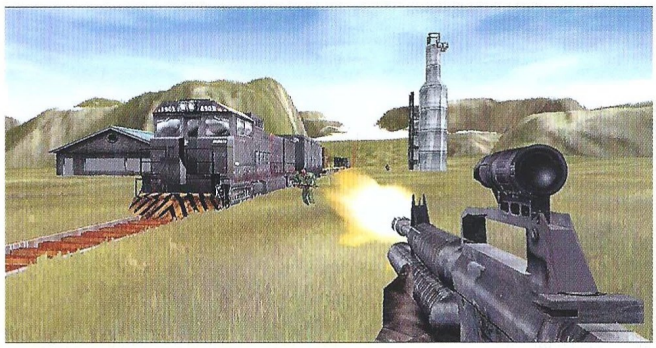




La clave para triunfar en Delta Force II reside en tres preceptos: movilidad, precaución y precisión

crucéis nunca distancias superiores a 25 metros al descubierto. Ir reptando o dar un rodeo aprovechando los elementos naturales y la cobertura que ofrece el terreno, o los edificios y vehículos que puedan protegeros. En el momento que veáis que recibís un impacto, lo mejor es correr y cambiar de posición, no os quedéis a localizar a vuestro enemigo, ya lo haréis con la ayuda del GPS. A base de comunicarnos con nuestros compañeros podremos preparar el asalto de múltiples maneras y preparar emboscadas y acciones contraofensivas. En el plano de la movilidad, es perfectamente factible subirnos incluso a los camiones y transportes enemigos, a fin de poder infiltrarnos en la base enemiga y atacar una vez dentro. Si subís a un camión, no disparéis desde dentro, pues os localizarán. En todo caso, utilizar la pistola con silenciador o el MP5. Las escaleras y escalerillas serán muy útiles para cambiar de altura y buscar la mejor posición de tiro, la cual, recordad que deberemos de cambiar constantemente si no queremos ser aniquilados por la salvaje lluvia de proyectiles que caerá sobre nosotros en el momento en el que seamos descubiertos.





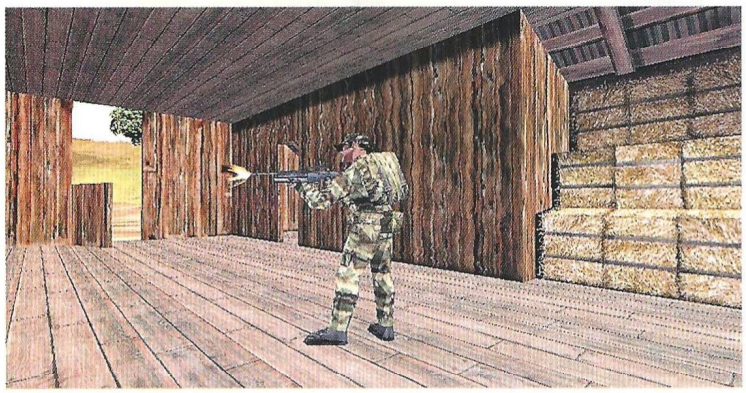
FIN DE LA MISION

Una vez que hayamos cumplido los objetivos de la misión, un medio de transporte, principalmente el helicóptero, será el responsable de llevarnos de vuelta al centro de operaciones y la misión se dará por finalizada. Tendremos que llegar por nuestros propios medios al lugar indicado. Cuidado con la vuelta y no nos precipitemos; si hemos llegado hasta el final, es muy frustrante caer abatido por un descuido. Si fallamos en la misión, es decir, nos liquidan, tendremos que reiniciarla desde el principio hasta que la cumplimentemos con éxito. Por eso, es importante ir desarrollando los objetivos marcados poco a poco y sin prisas, pues puede ser bastante peligroso el tomar las cosas a la ligera. De esta forma, iremos pasando las misiones y campañas disponibles hasta que terminemos el juego. Por si fueran pocas las misiones que de por sí trae el programa, tenemos muchas otras que podemos diseñar gracias al excelente editor de escenarios que posee. Así podremos representar cualquier situación de combate real que se nos antoje y ver que es lo que ocurre en semejantes situaciones. Ya sabéis la clave reside en tres preceptos: movilidad, precaución y precisión.

TRUCOS DE JUEGO

Aparte de todo esto y por si el juego se os atraviesa, he aquí una serie de trucos que podéis alternar y utilizarlos todos para que el juego no revista complejidad o

Es importante ir desarrollando los objetivos marcados poco a poco y sin prisas, pues puede ser bastante peligroso tomar las cosas a la ligera



introducir alguno, como por ejemplo el de la munición infinita, para no tener que preocuparos por las granadas y demás o como vosotros gustéis. Siempre es una opción agradable para disfrutar de un juego y pasar una misión que se nos ha atravesado.

En cada misión nueva que realicemos será necesario volver a introducir las secuencias de códigos.

Para introducir el truco correctamente, bastará con apretar la tecla "Ñ" abriendo así la consola de comunicación, teclear los códigos abajo reseñados y cerrar con intro.

CODIGOS

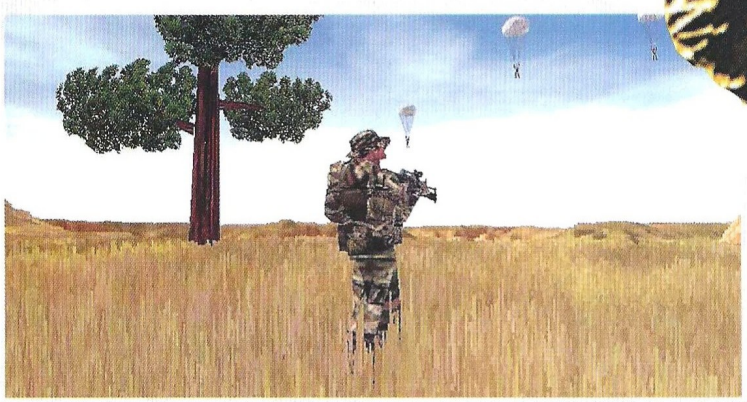
THETROOPER
Modo Dios, invulnerabilidad absoluta.

SUNANDSTEEL
Recarga de armas.

DIEWITHYOURBOOTSON
Munición ilimitada.

STILLIFE
Invisibilidad

REVELATIONS
8 peticiones de artillería.



En Ground Control se enfrentan una gigantesca corporación y una orden religiosa cuyo fanatismo la convierte en una potencia militar muy peligrosa. Esta guía te ofrece las claves para luchar con y contra ambas, y superar con éxito las treinta misiones que componen el juego.

Ciencia y Fe: la batalla definitiva

Ground Control

TOP SECRET

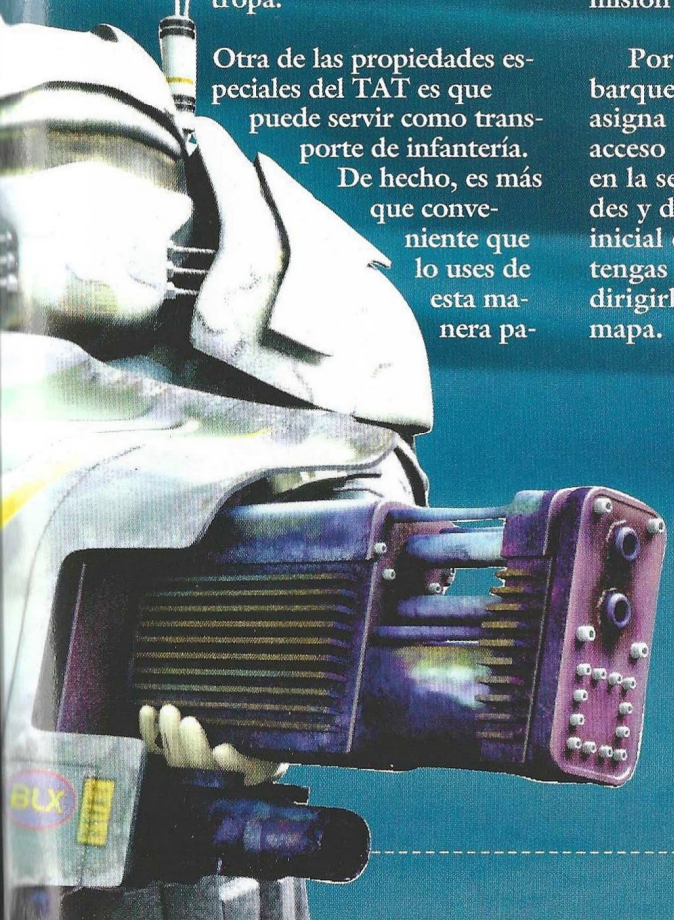
Esta guía asume que has leído el manual y jugado las tres misiones de entrenamiento (Campamento de entrenamiento 1, 2 y 3), donde se explican algunos conceptos básicos a los que se hace referencia a lo largo del texto. En cualquier caso, sirvan como recordatorio las siguientes indicaciones:

Tu TAT (Transporte Acorazado de Tropas) debe permanecer intacto, si es destruido, has perdido la misión. Además, este vehículo es el único que puede reponer la energía de tus otras unidades, capacidad que debes aprovechar siempre que sea necesario. Para ello, tu TAT no debe estar alejado del resto de la tropa.

Otra de las propiedades especiales del TAT es que puede servir como transporte de infantería. De hecho, es más que conveniente que lo uses de esta manera para evitar los lentos desplazamientos de las unidades de a pie, desembarcándolas cuando haga falta su ayuda y volviéndolas a subir para continuar viaje.

Todas las unidades tienen una habilidad secundaria al ataque principal, que puede consistir en un ataque adicional o algún dispositivo especial, como kits médicos. En el menú que precede a cada misión podrás configurar estos elementos, y debes hacerlo siempre para aprovechar las ventajas que te ofrecen. Para utilizar estas armas secundarias sólo puedes tener seleccionado al escuadrón que la posee. El número de usos varía según el escuadrón, el dispositivo elegido y la misión en curso.

Por último, siempre que desembarques tus tropas en la superficie, asigna grupos a teclas numéricas de acceso rápido para ahorrar tiempo en la selección de escuadrones. Puedes y debes modificar la asignación inicial en aquellas misiones donde tengas que dividir tus tropas para dirigirlas hacia diferentes puntos del mapa.

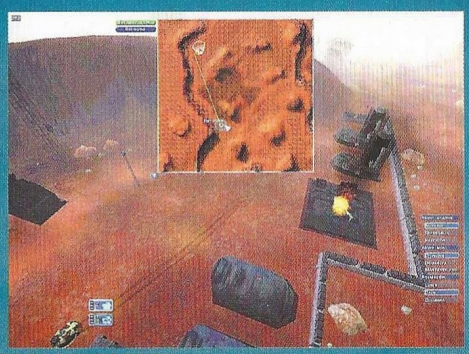


Campaña de la Corporación Crayven: OPERACIÓN GÉNESIS

A lo largo de las próximas quince misiones dirigirás a la Comandante Sarah Parker, a las órdenes de Enrica Hayes, una de las Directoras de la Corporación. La Comandante Parker se preocupa mucho por sus tropas, así que no defraudes su confianza y trata de minimizar el número de bajas.

C01. Estación repetidora de comunicaciones

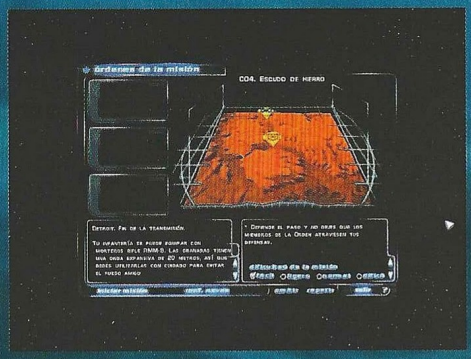
Tienes que destruir la estación repetidora de comunicaciones de la Orden situada hacia el Noroeste del mapa, y a continuación retirarte al punto de re-

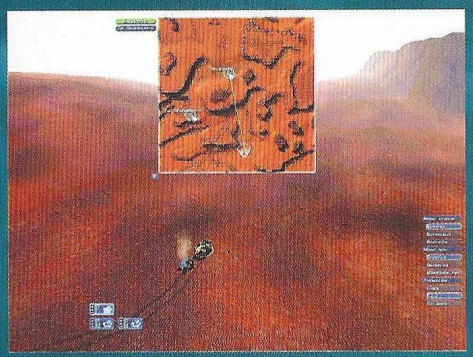


Ground Control

cogida. Cuentas con un pelotón de Massice Roughnecks que debes embarcar en el TAT y enviar directamente a la base de la Orden. Encontrarás un poco de resistencia por el camino: hoverbikes de avanzadilla y algo de infantería. Elimina los que puedas mientras avanzas, pero sin detenerte un momento. Destruye las defensas de la base y elimina la estación repetidora (está a la derecha según entras en la base) lo antes posible, pues en unos minutos llegarán refuerzos enemigos.

Cuando lo consigas aparecerá marcado en el mapa el punto de recogida. Ve a él rápidamente, haciendo caso omiso de la oposición que encontrarás a tu paso.





C02. El desertor

El Obispo Delendre ha desertado de la Orden del Nuevo Amanecer. En cuanto desembarques aparecerá su señal en el mapa hacia el Norte. Dirígete allí rápidamente con tus Massive Roughnecks y Vanguardia en el TAT. No te detengas para luchar con la infantería que habrá por el camino. Una vez tengas el disco de datos en tu poder –tras alcanzar al Obispo y su muerte– ve directamente al punto de recogida (al Suroeste). Por el camino estarán las unidades que no hayas eliminado antes. Salvo que sea imprescindible para avanzar hacia tu destino, evita detenerte a luchar.

C03. En el origen

En cinco minutos el Comandante Dwight Thomas atacará la base de la Orden. Tienes que destruir la planta de energía que suministra potencia para las Torretas de nivel 7 que protegen la base. Luego debes ayudar a Thomas a destruir la base. Cuentas con tus Massive Roughnecks, Vanguardia y como novedad, un escuadrón de Lobos rojos (Terradyne ligeros).

Rodea el acantilado que tienes al norte hasta subir a él por el este. Acércate al punto indicado en el mapa y destruye el generador desde tu posición privilegiada. A continuación, ve a la base de la Orden al Sur y adéntrate en ella poco a poco, atacando las defensas que queden activas en primer lugar y después todos los demás edificios, a excepción del hospital. Cuando todas las estructuras estén destruidas, Thomas eliminará el centro médico y la misión terminará.

C04. Escudo de hierro

Cuentas con dos escuadrones de infantería (Massive Roughnecks y Vanguardia), los Lobos Rojos y el escuadrón Supervivientes (Terradynes ligeros) para defender el paso que hay en la parte Oeste del mapa. Desembarca tus tropas, sube la infantería en el TAT y dirígete al punto marcado en el mapa. Aprovecha la zona de sombra que te proporciona la colina para situar tus tropas.

Pronto llegará el primer destacamento enemigo. Tras un par de oleadas, recibirás un mensaje informando de la presencia de un Obús al Suroeste de tu posición. Déjalo de momento y sigue resistiendo. En un momento dado, recibirás informes de que algo pasa en la base. Dirígete allí y elimina al enemigo. Cuando tengas la certeza de haberlo conseguido, ocúpate del Obús con tu infantería. Una vez destruido, la misión terminará.

C05. Adquisición

Una caravana de la Orden transporta cierto objeto de vital importancia. Tienes que destruir la caravana antes de que llegue a su destino. La ruta inicial será utilizando el camino del Sur, pero si te detectan demasiado pronto, darán media vuelta e intentarán llegar a la base por el Norte. Dependiendo de lo que hagas, ocurrirá una cosa u otra.

Cuentas con las mismas tropas que en la misión anterior. Embarca tu infantería en el TAT y dirígete al punto macado en el mapa, ocultándote en la sombra. Espera la primera oleada enemiga, y con suerte –si te encargas de ella rápidamente– aparecerán los cuatro Transportes de 20 toneladas con su escolta. Encárgate de ellos inmediatamente, utilizando sólo un escuadrón para ocuparte de la escolta.

Si te descubren y toman la ruta del norte, tu misión será más difícil, pues hay tropas apostadas en la carretera norte que se unirán a la escolta. Tu mejor opción en este caso es tender una emboscada utilizando el terreno elevado que hay en algunos puntos de la carretera. Cuando logres eliminar los cuatro transportes acabará la misión, así que han de ser tu máxima prioridad.

C06. Vecinos en la puerta

Ahora debes impedir que la Orden ataque la instalación de White Asem. Con tus Massive Roughnecks, Vanguardia, Lobos Rojos y Supervivientes (como siempre la infantería en el TAT hasta llegar a tu destino), desembarca en la base y bloquea los dos accesos: el Oeste con el TAT y la infantería, y el Este con los Terradynes.

Tras varias oleadas, cesarán los ataques en el acceso Este. En ese momento, debes llevar los Terradynes al acceso Oeste para apoyar a tu infantería y TAT. Llegado el momento, el enemigo comenzará a replegarse. Inicia su persecución moviéndote primero hacia el Norte y después al Este, hasta recibir el mensaje de Enrica diciéndote que captures el Xenofacto y arrases la base enemiga.

Carga tu infantería en el TAT y dirígete hacia el Noreste, donde se encuentra la base enemiga (señalada en el mapa). Avanza poco a poco eliminando toda resistencia que encuentres, desembarcando si es necesario a la infantería del TAT.

La base enemiga está protegida por torretas. La primera está en una esquina de la meseta elevada sobre la que se erige la base. La verás acercándote por el Este. Elimínala y sube con precaución para descubrir dos torretas más. Una vez destruidas, ocúpate de los dos generadores pequeños que hay junto a la Estación de comunicaciones, en la parte Sur de la base.

A continuación, junto al Xenofacto, aniquila el Centro de investigación, y después el Centro de mando que está al final de las hileras de barracones. Mientras te ocupas de los edificios encontrarás algo de resistencia (vehículos e infantería): elimínala sin miedo, pues no quedan más defensas automáticas que te puedan hacer daño. Con esto debiera bastar para acabar la misión. Si no es así, sigue destruyendo edificios.

C07. El satélite

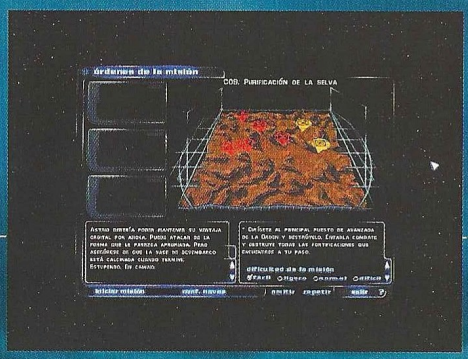
Después de tan reveladora animación, recibirás una misión un tanto suicida y bastante problemática: destruir un satélite espía que va a caer en una zona desconocida de un determinado cuadrante selvático. Además de tus Massive Roughnecks, Vanguardia, Lobos Rojos y Supervivientes, tendrás ahora un escuadrón de Mantos de Hierro (Terradynes de avanzadilla). Antes de comenzar la misión, debes equipar a las unidades que puedas con armamento antiaéreo, pues el enemigo cuenta con unidades de apoyo aéreo.

Además de la destrucción del satélite, en un momento dado de la misión aparecerá el Sargento Cole y tendrás que escoltarle hasta la base. La ubicación de ambos es totalmente aleatoria, por lo que los consejos en esta misión no pueden ser demasiado exactos.

En cualquier caso, lo primero es desembarcar a todas las tropas en la base y proteger el radar hasta tener las coordenadas del punto de caída del satélite. A continuación, envía tu TAT con la infantería a destruir el satélite. De forma paralela aparecerá Cole, así que tendrás que enviar a parte de tus vehículos (los Mantos de Hierro y Supervivientes, por ejemplo) a por él. Cuando lo tengas, da orden a tus escuadrones de que le protejan, y seleccionando sólo al Sargento, dale la orden de ir a la base. Su escolta se moverá con él.

Destruido el satélite y con Cole en la base, la misión terminará. Recuerda mantener siempre un remanente en la base para evitar cualquier contingencia y tener a raya al enemigo mientras cumples tus objetivos.

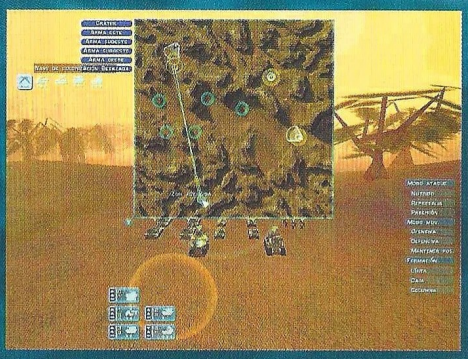
Ground Control



C08. Situación de pérdida

A las unidades que ya tenías en la misión anterior, se unirán los Destripadores, un escuadrón formado por Terradynes de combate. Inicialmente, tienes que custodiar los tres puntos de acceso a la base que aparecen marcados en el mapa. Reparte tus tropas entre ellos, manteniendo siempre el TAT cerca de la infantería. Sitúa la infantería en puntos elevados para que aprovechen esta ventaja.

En pocos segundos empezarán a aparecer oleadas de enemigos que intentarán infiltrarse en la base. Tienes que resistir unos minutos, hasta recibir un mensaje diciendo que la situación es desesperada



y que debes huir llevándote a los civiles contigo. En este momento aparecerá en el mapa un nuevo punto marcado como Perro Verde, y se incorporarán dos nuevos iconos de camiones médicos a los de tus tropas. Selecciona a todo el mundo, sube a la infantería en el TAT, asigna la orden de proteger a los camiones médicos, y envíalos hacia Perro Verde. La protección de los camiones será automática, aunque debes estar al tanto por si es necesario desembarcar la infantería en un momento dado.

En cualquier caso, no te molestes en intentar eliminar a los enemigos que encontrarás por el camino, pues te superan en número. Llega lo antes posible al punto de recogida con los camiones médicos intactos.

C09. Purificación de la selva

Tienes que destruir el principal puesto de avanzada de la Orden que hay en la zona, eliminando antes todas las fortificaciones que encuentres a tu paso. Antes de iniciar la misión, configura tus tropas de forma que toda la infantería esté en el grupo 1. Comprobarás que a las unidades que tenías en la misión anterior, se han unido los Asesinos Cibernéticos y Los Siete Magníficos, dos escuadrones de Terradynes de artillería.

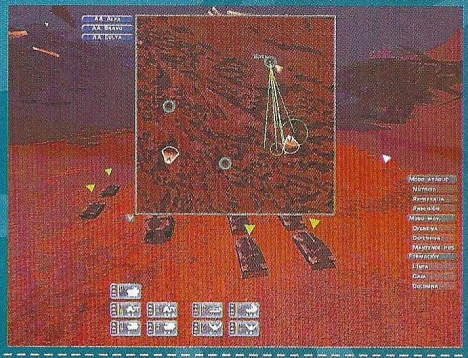
Desembarca la primera nave en el punto Sur, y la segunda en el Norte. Ten mucho cuidado con la infantería enemiga, que ahora dispone de torpedos. Envía a ambos equipos al cráter, eliminando primero las torretas de defensa. Destruye las estructuras que hay dentro del cráter, aniquila a los soldados en retirada, y dirígete al Arma Este. Por el camino elimina cualquier oposición. Cuando llegues, repite el mismo proceso que antes: elimina, por este orden, defensas vehículos, infantería, estructuras y enemigos en retirada.

Ahora haz lo mismo con el Arma Sureste. En algún momento, mientras vas allí, recibirás un mensaje avisándote de un bombardeo en 20 minutos. Sigue los mismos pasos para eliminar las Armas Suroeste y Oeste. Esta última está en un terreno elevado, así que ten cuidado con la ventaja que esto le supone.

Una vez destruidas las fortificaciones, te queda únicamente la base, que está al Noroeste. Mientras todos tus escuadrones se ocupan de las torretas Guana que protegen la entrada de la base, envía a tu infantería por las colinas para destruir la Central eléctrica avanzada que hay en la parte Oeste, con lo que desactivarás las defensas automáticas. A continuación destruye los sistemas de comunicaciones que hay sobre la colina que domina la base y habrás terminado con esta avanzada de la Orden. Al hacerlo, aparecerá el punto de recogida al Sureste de tu posición. Sube a la infantería en tu TAT y ve allí con todos los escuadrones.

C10. Incursión antiaérea

A las unidades disponibles en la misión anterior, se suman ahora dos escuadrones aéreos: los Temerarios (aire-aire) y los Locos Errantes (aire-tierra). En re-



serva estarán los Destripadores y los Asesinos Cibernéticos. Cambia los Mantos de Hierro por los Asesinos y comienza la misión.

Desembarca ambas naves en el punto inicial y envía tus Aerodynes al rincón Suroeste del mapa, donde no incordien de momento y se encuentren a salvo. Asigna una tecla a la infantería y embárcala en el TAT. Envía a todos los escuadrones (salvo a los aéreos) al objetivo Bravo, ligeramente al Sureste de tu posición actual. Aprovecha la gran cantidad de colinas que rodean tu blanco para disparar desde allí, eliminando los tres lanzamisiles Hugh TA/9 y las torretas de impulsos antes de destruir el cañón antiaéreo-espacial. La zona está protegida por Templarios enemigos, cuya potencia de fuego es mortal. Usa todos tus recursos para eliminarlos antes de lanzar tu ataque sobre la instalación. Deja aquí a Los Siete Magníficos, porque no podrán acceder a tu siguiente objetivo.

Ahora le toca el turno al objetivo Delta, al Este del Bravo. Está sobre terreno elevado, y el único acceso es una especie de puente natural protegido por torretas, templarios, hoverdynes pesados y barreras ligeras. Aquí sólo hay dos lanzamisiles además del cañón, pero por culpa del terreno te será más difícil destruirlos. Dirígete a la zona que te da acceso al puente natural, manteniéndote a distancia de las torretas para que no te alcancen, y elimina cualquier otra oposición de vehículos e infantería. Una vez conseguido, destruye las torretas y barreras, y arrasa las estructuras.

Envía a todos los escuadrones, a excepción de los aéreos, al objetivo Alfa, que se encuentra en un terreno llano salpicado por inútiles dunas. Elimina los tres lanzamisiles, el cañón y estarás listo para atacar la base principal, al Noroeste del mapa. Envía a los aviones desde el rincón Suroeste del mapa al rincón Sureste, y de allí al Noreste. Haz que esperen allí. Manda al resto de los escuadrones (infantería dentro del TAT) a las puertas de la base enemiga. Una vez allí, la infantería debe desembarcar y dar un rodeo por el Este, subiendo a la explanada que hay en ese lateral de la base. Desde allí podrán destruir cómodamente la Central Eléctrica, inutilizando así las defensas automáticas de la base y abriendo camino a los escuadrones aéreos. Cuando lo consigas, bastará con eliminar el Centro de Mando, las Catedrales y alguna otra estructura adicional para cumplir la misión. Usa todo tu arsenal para lograrlo, diversificando el fuego para abarcar más objetivos simultáneamente.

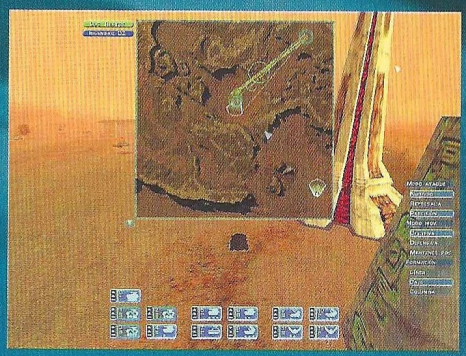
C11. Servicio de escolta

Desde la zona Noroeste del mapa, debes escoltar a unos científicos a la zona Noreste para recoger datos de un Xenofacto. Nada más desembarcar, explora un poco la zona para reconocerla. Cuando lleguen los científicos, llévalos

bien protegidos hasta su destino. Encontrarás Aerodynes y Hoverdynes medianos enemigos por el camino, e infantería enemiga apostada en las montañas. Sigue avanzando hasta el Xenofacto, protegido por un par de vehículos y un escuadrón de infantería. Aguanta hasta que terminen los científicos y ponte en camino hacia el punto de partida.

En algún momento recibirás un mensaje: cambio de planes, ahora tienes que ir al punto de reunión Zulú, al Sureste del mapa. Retrocede sobre tus pasos hasta la intersección que hay antes de llegar al Xenofacto y gira al Sur. Antes de avanzar llegarán varios escuadrones de vehículos enemigos: destrúyelos y llega lo antes posible a tu destino. Una vez allí, tendrás que aguantar la posición cinco minutos. Lleva el camión de científicos hacia la zona más vacía de la explanada, y haz lo que puedas para resistir.

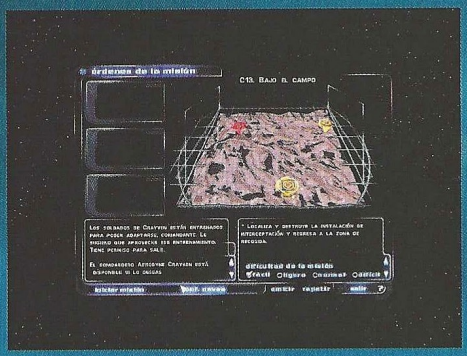
C12. Conseguir y controlar



En este escenario hay un nuevo Xenofacto del que deben extraer unas lecturas los científicos de la Corporación. Para ello tendrás que destruir antes las defensas de la base, asegurar un perímetro alrededor del Xenofacto, escoltar a los científicos hasta él, esperar a que terminen, y llevarles sanos y salvos al punto de recogida. Fácil, ¿verdad?

Esta es la primera misión donde tendrás tres naves de desembarco, todas ellas cargadas de potentes escuadrones

Ground Control



que incluyen dos aéreos: los Iron Chargers y Avatars. Hasta que no elimines las defensas antiaéreas de la base, no muevas a ninguno de ellos sobre el objetivo. Hay torretas lanzamisiles y fortines de láser de impulsos, así que no te apresures. Avanza poco a poco eliminando la resistencia que encuentres, preocupándote principalmente por las defensas fijas, y sin perder demasiado tiempo.

Cuando llegues a la base enemiga, asegúrate de destruir la central eléctrica avanzada y los generadores pequeños que hay hacia el oeste para dejar sin alimentación a las defensas fijas que puedan quedar. Después, ocúpate de los fortines de láser que protegen el Xenofacto, e inmediatamente recibirás la orden de asegurar la zona de desembarco de los científicos. Acude allí con todas tus fuerzas y escolta al convoy –que de momento se mueve sin tu ayuda– hasta el Xenofacto. Cuando terminen, tendrás que limpiar el paso Oeste para huir. Hay una torreta guana y hoverdynes antiaéreos, así que ten cuidado con tus naves. Ahora tienes el control directo de los camiones del convoy; sin perder un momento, envíalos al punto de recogida, siempre rodeados por el grueso de tus tropas.

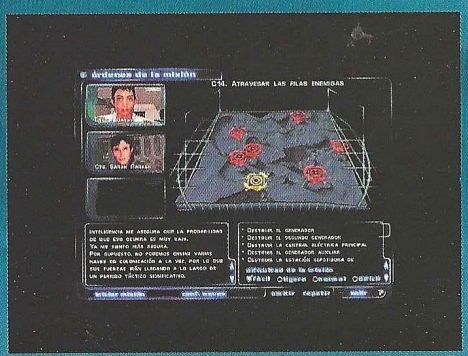
C13. Bajo el campo

Tras desembarcar en esta zona, tendrás que destruir la instalación de interceptación que proyecta un escudo protector para impedir las comunicaciones y rastreos del terreno. El enemigo cuenta con Aerodynes, obuses estratégicamente situados, fortines láser y torretas guana, lo que significa que tu aviación no será de mucha utilidad al principio.

Sigue el mismo patrón que en otras misiones: avanza poco a poco eliminando la resistencia enemiga y las defensas fijas, y cuando llegues a la base enemiga, destruye las dos centrales eléctricas avanzadas en cuanto puedas para librarte de las demás torretas. Una vez destruida la instalación –esa especie de bola gigante que hay en el centro de la base enemiga–, arrasa el resto de la base empezando por el centro de mando y dirígete a la zona de recogida cuando recibas el mensaje pertinente.

C14. Atravesar las filas enemigas

Esta penúltima misión es de las más largas y complejas, mucho más que la anterior. Tienes que destruir tres generadores (generador, segundo generador y generador auxiliar), la central eléctrica principal, la estación repetidora de comunicaciones y la estación repetidora de comunicaciones auxiliar. Todas estas instalaciones enemigas se encuentran en



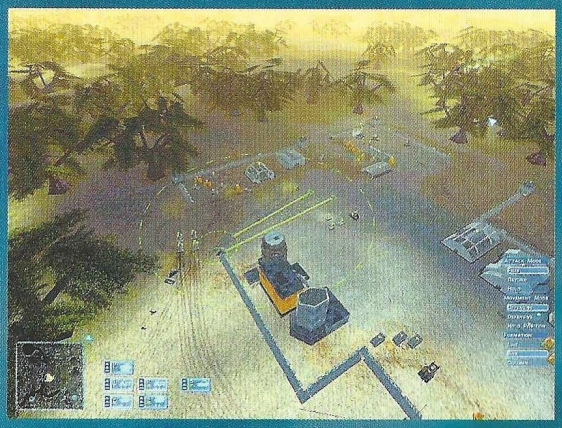
terreno elevado y tienen defensas automáticas. Un poco más al Este del centro del mapa, hay una base enemiga que debes evitar a toda costa.

Tienes tres naves de desembarco, pero sólo podrás bajar una al planeta de momento. Cuando hayas destruido la estación repetidora de comunicaciones, podrás bajar las otras dos en otro punto de desembarco. De momento, utiliza la primera (que lleva a los Grinning Skulls, Red Tigres, Letal Panthers y Cranium Comandos). Dirígete hacia el primer objetivo (la estación repetidora auxiliar) y elimina las defensas: dos fortines, dos puestos de avanzada y un lanzamisiles. También tendrás que hacer frente a un par de Hoverdynes y otras dos Hoverbikes, y puede que haya un Aerodyne. Arrasa las estructuras y desembarca el resto de las tropas en el nuevo punto que aparecerá en el mapa.

El segundo objetivo será la estación de comunicaciones. Tienes que rodear la montaña en que se encuentra por la izquierda, pero hay un transporte de aviones autónomos oculto en la montaña que hay al oeste que debes destruir primero. Deja a tus unidades aéreas en el punto de desembarco hasta que elimines las defensas antiaéreas del segundo objetivo y después llévalas para que te ayuden. La estación está protegida por algunas unidades, dos fortines y un lanzamisiles.

Cuando acabes aquí dirígete al tercer objetivo, marcado en el mapa como Ener. Auxiliar. Allí hay Hoverdynes antiaéreos, lanzamisiles y torretas de impulso aeris, así que olvídate de tus naves y lleva sólo infantería y vehículos terrestres. Arrasa el lugar y pasa al siguiente objetivo, que en el mapa aparece como Cen. Energ. Está protegido por un lanzamisiles, un obús y varios Hoverdynes pesados y medianos. En cuanto acabes con las defensas antiaéreas lleva a la aviación para que te eche una mano.

Por último, y evitando la base, ve al punto marcado como Nuc. Energ., donde encontrarás una fuerte resistencia de unidades Hoverdyne y defensas fijas co-



mo fortines, así como transportes de aviones autónomos. Tu objetivo es la planta eléctrica, que una vez destruida te dará paso a la siguiente misión, sin necesidad de destruir nada más.

C15. Demostración de fuerza

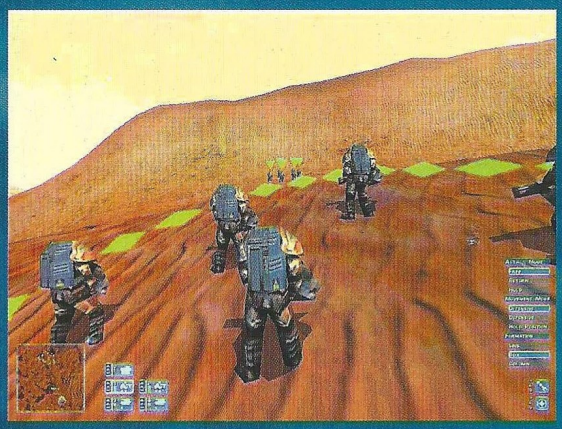
Si la misión anterior era larga y difícil, esta te va a desesperar. Tu primer objetivo será una base avanzada de la Orden, después tendrás que cruzar un campo de minas para adentrarte en una laberíntica base de la Orden repleta de enemigos y defensas, terminando en el corazón mismo de las dos principales ramas de la Orden: Pax Dei y Vox Dei.

Crea un nutrido grupo de tropas de todo tipo en tus tres naves, sin abusar de las endebles unidades aéreas, y asegúrate de que tus Massive Roughnecks están equipados con el radar desplegable. Nada más desembarcar, mételos en el TAT y no los saques de allí hasta que llegues al campo de minas. Nada más aterrizar te atacará un grupo de Hoverdynes. Destrúyelo y dirígete al Noroeste hacia el puesto de avanzada de la Orden. Está fuertemente protegido por torretas, lanzamisiles y otras defensas fijas, pero puedes desactivarlas todas destruyendo la única central eléctrica que está nada más entrar en la base a mano derecha. Ahora puedes arrasar el lugar más o menos a gusto, preocupándote por los Hoverdyne pesados y otros vehículos e infantería que no te será muy difícil derrotar.

Sigue avanzando hacia el Noroeste, rodeando los muros de la base, y detente entre las dos colinas. Destruye los Hoverdynes que te aguardan y saca a los Massive Roughnecks del TAT. Aparecerá un mensaje indicándote la presencia de minas. Avanza un poco y despliega el radar. Ahora recorre con todas tus unidades el valle poco a poco. Las minas se detectan a simple vista. Cuando las veas, y a una distancia prudencial, dispara sobre ellas forzando el ataque con la tecla CTRL. Una vez superado el valle minado, ve al Norte y te encontrarás a las puertas de la base de la Orden, protegidas por un arma secreta llamada Plataforma de haz. Elimina todas las unidades de este tipo que encuentres antes de entrar.

Esta base está fuertemente protegida, es muy extensa y cuenta con varios soportes energéticos. Te llevará mucho tiempo atravesarla con el menor número de bajas posible. Las centrales eléctricas están tan dispersas que no merece la pena localizarlas todas y destruirlas. Es mejor que te abras paso en línea recta hacia la salida y te dirijas a Vox Dei. Una vez allí, destruye únicamente las dos Catedrales del Nuevo Amanecer que están en la zona Norte de la base, entre dos colinas que hay pasado el Xenofacto. A continuación, ve a Pax Dei y destruye el centro de mando que hay frente al Xenofacto, protegido por torretas guana. Cuando consigas derruir el edificio, habrás terminado la misión.

Ground Control



Campaña de la Orden del Nuevo Amanecer:

ATAQUE FINAL

En estas quince misiones llevarás al Diácono Jarred Stone, que se encontrará constantemente atormentado por la indecisión entre su lealtad, su fe y su razón.

O01: Día de la liberación

Las instrucciones del Paladín Magnus son claras: efectúa un ataque de distracción sobre los puestos de avanzada exteriores mientras un grupo de tropas accede a la base principal para buscar y destruir los camiones que contienen el equipamiento requisado. Para tener éxito en esta misión, debes poner a tus escuadrones en modo fuego de precisión hasta localizar el convoy.

Desembarca en el punto Norte. Envía a tus Cosechadores de almas al puesto NO y deja a los Estrellas doradas dentro del TAT en espera. Puesto que la distancia que ha de recorrer tu TAT es mayor, envíalo ya hacia la base principal. Entra con los cosechadores en el puesto de avanzada por la parte de arriba y ataca poco a poco.

Cuando el TAT llegue a la base principal, busca una zona protegida por montañas a la que se accede por un cuello de botella, en la parte Sur de la base. Saca a la infantería del TAT y destruye los camiones. Una vez hecho esto, dirígete al punto de recogida. Es suficiente con que llegue el TAT.

O02: Despeja el camino

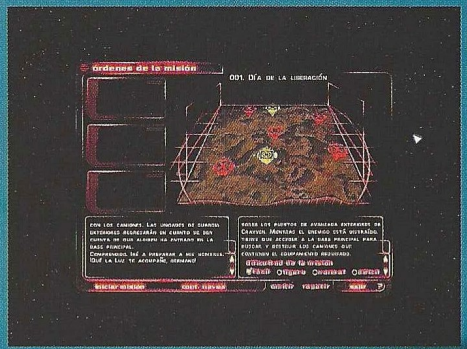
Tienes que destruir tres estaciones antiaéreas para proporcionar cobertura a los Aerodynes de la Orden, eliminando durante el ataque a las tropas de tierra mientras evitas a los Terradyne pesados como si fueran el demonio.

En primer lugar ve a la estación AA1 con todas tus tropas –como siempre dentro del TAT para no tardar mucho–. Si es necesario, saca a la infantería para combatir. Después de acabar con esta estación, las otras recibirán refuerzos (marines y Terradyne ligeros). Destruye la estación AA2 y ponte en camino hacia la AA3, evitando a toda costa cruzar la base que hay en la zona central del mapa. Elimina a los marines y Terradyne que encontrarás y todo habrá terminado.

O03: Nadie en casa

Tu TAT debe recuperar el cristal de datos perdido y huir. Mientras tanto, los escuadrones deben ocuparse de las tropas enemigas que encuentres. El cristal está cerca de los cuarteles de la base principal, en la zona más al Suroeste, juntos a los silos de residuos tóxicos y una carretilla elevadora.

Mientras tus tropas se dirigen hacia allí, localiza el cristal moviéndote en el mapa y marca el punto exacto de destino a tu TAT. No hagas caso a los enemigos que haya por el camino, y cuando tengas el cristal en tu poder, ve inmediatamente al punto de recogida.



004: Equipamiento de movilización

Ahora tienes que afrontar una nueva misión de escolta, en este caso dos camiones de ingenieros que han de llegar sanos y salvos a un puesto de avanzada Crayven. Muévete hacia donde se encuentran los camiones y elimina cualquier resistencia. Recoge los camiones y, protegiéndolos, dirígete al objetivo Zulú, al Noreste de tu posición. Explora un poco hacia el Norte y baja hacia el Sureste.

Cuando localices la base, acerca los camiones al centro de investigación y protégelos mientras trabajan. Cuando acaben, lleva a todo el mundo al punto de recogida. Es imprescindible que lleguen el TAT y los camiones.

005: En el crepúsculo

Nada más desembarcar, recibirás un mensaje de Magnus para que le ayudes. Dirígete hacia donde se encuentra y destruye a las unidades enemigas que le persiguen. Cuando todo el mundo esté a salvo, tienes que localizar la base Crayven y destruir sus defensas. Es una base pequeña defendida por fortines, infantería de marina y torres de vigilancia. En su interior hay una central eléctrica cuya destrucción desactivará las defensas fijas.

Arrasa la base, incluyendo una estación de radar FAFNIR-2 que hay sobre una colina al norte de la base. Cuando lo hayas hecho, pasarás a la siguiente misión.

006: Sistema de aviso rápido

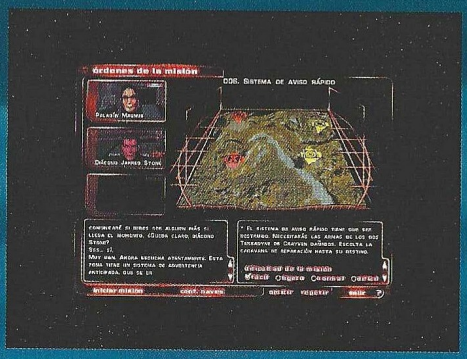
Para tener éxito en esta misión debes recuperar y reparar dos Terradyne Crayven dañados que hay en una base. Tienes tres transportes (dos de 10 toneladas y otro de 20) que harán el trabajo, aunque desafortunadamente se mueven muy despacio y tienes que protegerlos constantemente.

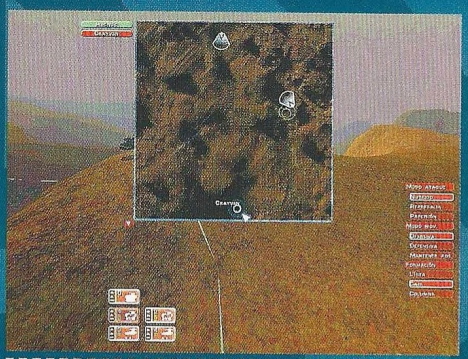
Desembarca las dos naves que tienes disponibles y envía a la infantería a la base para proteger los Terradyne. El resto de la tropa debe ir a reunirse con los transportes, eliminando toda oposición que encuentren por el camino. Tendrás que usar fuego de precisión contra la infantería enemiga si no quieres perder mucho tiempo. Protege los transportes hasta su destino y cuando tengas bajo tu control los Terradyne, asalta la base Crayven.

Está protegida por cañones automáticos, torres de vigilancia, Terradyne e infantería. En su interior hay dos centrales eléctricas y una central de energía cuya destrucción es vital para detener el fuego de las defensas fijas. Destruye todas las estructuras que componen el sistema de aviso (torres y cúpula).

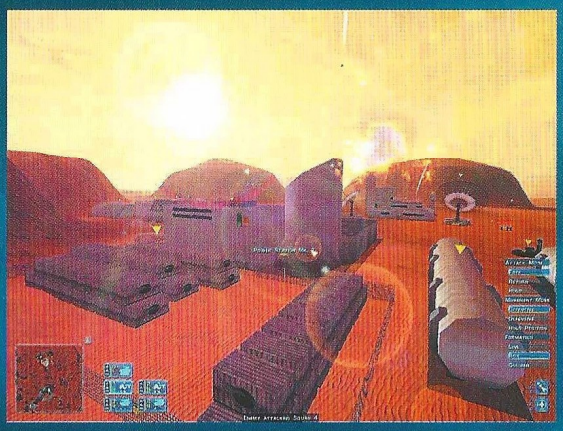
007: Cargamento importante

Tras la desaparición de Magnus, aparecerá la Inquisición, y con ella el Cardenal Aegeri, un individuo que te encargará unas misiones un tanto desesperadas. La primera es capturar un camión





Ground Control



médico en cuyo interior viajan unos sacerdotes prisioneros, llevándolos después a un lugar seguro.

El traslado de los prisioneros parte de la base de Achara, y se dirige a otra mucho más protegida. Debes eliminar la escolta con fuego de precisión, evitando que el camión médico sufra daño alguno. Por el camino encontrarás infantería y Terradyne que debes destruir. Elimina la central de energía de Achara y hazte cargo del camión. Su seguridad es absolutamente prioritaria. Si puedes matar a Thomas por el camino, bien, pero no es un objetivo primordial. Es suficiente con que el camión llegue al punto de recogida.

O08: Maná hereje

En este escenario hay muchas unidades enemigas. Tienes que destruir el almacén de suministros, el pozo de petróleo, las instalaciones mineras y todos los camiones de transporte.

Deja a tus unidades aéreas en la zona de desembarco hasta que tus unidades terrestres hayan destruido las defensas antiaéreas en cada punto. En primer lugar, dirígete al depósito, protegido por cañones y torretas antiaéreas. No olvides el cañón que hay sobre una colina dominando toda la base. Arrasa las estructuras y sal de allí en dirección al pozo de petróleo.

Este segundo objetivo está defendido por torres de vigilancia. Una vez eliminadas, destruye los depósitos de combustible y ponte en camino hacia las instalaciones mineras. Cuando llegues ocúpate de las escasas defensas fijas y elimina los dos generadores de campaña junto con las instalaciones mineras. Cumplidos todos estos objetivos, sólo restan los camiones de transporte.

Envía a todas tus tropas hacia la zona marcada en el mapa, controlando el desplazamiento de los camiones con tus unidades aéreas. Destruye estos vehículos y finalizará la misión.

O09: Si tienes armas, viajarás

Destruir esta base aérea Crayven no va a ser nada fácil, pues sus defensas fijas cuentan con decenas de cañones y torretas antiaéreas. Sobre una meseta elevada de la base hay dos centrales eléctricas protegidas por torretas antiaéreas cuya destrucción te dará dos minutos de respiro, hasta que se activen los sistemas de reserva. Tienes que coordinar muy bien este ataque para conseguir superar la misión.

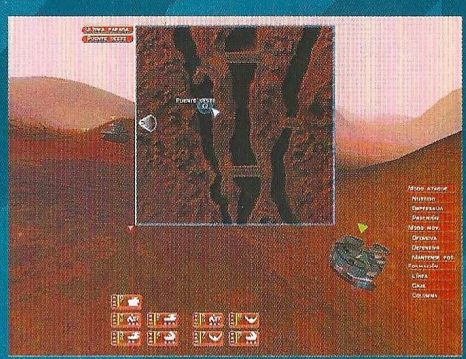
Nada más destruir las centrales eléctricas, envía parte de las tropas a destruir la torre de control y el centro de mando (en la misma meseta que las centrales eléctricas), y el resto a por la torre de la Corporación, que está situada al Norte de la base, en la zona más elevada.

Cuando termines saca a todo el mundo de allí. Una vez que recibas el mensaje de Magnus, lleva sólo tu TAT hacia el punto de encuentro en las esquina NE del mapa para obtener el código de seguridad de Delendre.

O10: Cuatro puentes lejanos

Para proteger estos cuatro puentes e impedir que nadie los cruce, te resultarán vitales los Rondadores nocturnos, así que asegúrate de incluirlos en tu nave de desembarco. Hay Aerodynes enemigos, artillería antiaérea y muchos vehículos e infantería. Nadie debe sobrevivir.

Desembarca en la zona Oeste y dirígete al puente Oeste. Elimina las barreras e infantería, y una vez asegurada la



zona, divide equitativamente tus tropas y envía un grupo al punte Norte y otro al Sur. Destruye las barreras y cualquier resistencia en ambos puentes, y cuanto estén asegurados, reúne a todo el mundo en el puente Este. Aquí hay cañones, puestos avanzados, barreras, infantería y el grueso del enemigo.

Tienes que aguantar los embates del enemigo y aniquilar a todas las unidades. Es posible que se te escape alguna hacia alguno de los puentes que ya habías asegurado, así que si aparentemente no queda nadie pero la misión no finaliza, recorre los puentes empezando por el del Sur en busca de enemigos. Rastrea todo el mapa hasta terminar con todos.

O11: Fuente de poder

Esta es otra de esas misiones con múltiples objetivos que, además, sólo te permite desembarcar una nave hasta cumplir un objetivo parcial. Sal rápidamente de la zona de desembarco y dirígete al puesto de avanzada pequeño, que no está demasiado protegido. La entrada está por el Sur. Elimina los fortines y las torres de vigilancia, aguantando los ataques de los vehículos con tu TAT recuperando la energía de las unidades. Destruye las cuatro centrales eléctricas y reducirás las defensas en todo el mapa.

Ahora ya puedes traer al resto de los escuadrones. Envía a todo el mundo a la base aérea y arrásalo. Si has destruido el suministro de energía no tendrás demasiados problemas. El último objetivo será la base con los restos y el Xenofacto. Algunas defensas fijas, como los cañones automáticos, estarán operativas, y además hay Terradyne antiaéreos, de cohetes y pesados, así que tómatelo con calma y avanza poco a poco si no quieres verte en medio de una auténtica carnicería. Tu prioridad han de ser las defensas antiaéreas para dejar maniobrar a tus Aerodyne.

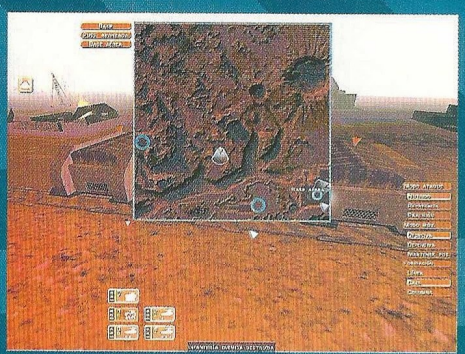
O12: Comienzo clandestino

Tras la alianza entre la Orden y la Corporación, con Enrica y Aegeri unidos, volverás a estar bajo las órdenes de Magnus. Desembarca a todos tus escuadrones, sube la infantería al TAT y dirígete hacia la base Fukabe, entrando por el Oeste. Hay obuses y lanzamisiles, así que ocúpate primero de ellos con tu infantería. Tu siguiente objetivo será la central eléctrica, y después el resto de la base.

Cuando comience el combate, tendrás cinco minutos hasta que lleguen refuerzos enemigos desde el sector Xanadú. Arrasa todo lo que puedas, sobre todo las armas de defensa láser que pueden derribar tus Aerodyne. Al aparecer el Sargento Cole y los dos camiones de ingenieros, destruye a su escolta con fuego de precisión y protégelos. Defiende la posición cuando estés junto al Xenofacto, aguantando las oleadas enemigas que se sucederán hasta que llegue la Comandante Parker. Acércate a ella y terminará la misión.

O13: País de las mar. de inv.

Winter city tiene cinco accesos protegidos por otros tantos puestos de avanzada. Al principio de la misión sólo puedes desembarcar una nave, así que tendrás que dividir tus tropas entre estos accesos y situarlas en menos de dos minutos, momento en que se producirá el primer ataque. La infantería debe aprovechar la ventaja que le proporcionan las colinas. No permitas que destruyan nada en la base. Si consiguen elimina un



Ground Control

puesto de avanzada, repliega al escuadrón que lo protegía hacia la base.

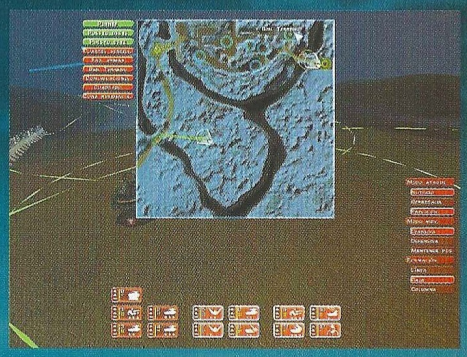
Pasada la primera oleada podrás desembarcar al resto de tus escuadrones. Hazlo en la base y repártelos entre los cinco accesos, dejándolos a medio camino entre al puesto de avanzada y la base. Si en alguno de los accesos te ves superado en número, retrocede hasta la boca del acceso en la base y aguanta allí.

Llegará un momento en que la situación sea insostenible. Entonces debes replegar a todos los escuadrones en Winter City, manteniendo a la infantería en las colinas, y aguantar los embates enemigos durante un rato. En un momento dado, Magnus decidirá que es imposible resistir más y te dará las coordenadas del punto Zebra, que aparecerá marcado en el mapa. Dirígete al él lo más rápido posible, con tu infantería dentro del TAT.

O14: Ataque de desesperación

Tras desembarcar la única nave de que dispones inicialmente, envía tus tropas hacia el Oeste, en dirección al puente donde se encuentra Sarah Parker. Elimina a todos los enemigos, especialmente a los Terradyne de cohetes. Mantente cerca de las unidades de Parker para aprovechar al máximo la potencia de fuego que reunís entre todos. Destruida esta primera oleada enemiga, tienes que dirigirte al puesto de avanzada Oeste.

Está protegido por fortines, torres de vigilancia y bastantes Terradyne. La central de energía se encuentra al Noroeste del puesto de avanzada. Mientras lanzas el ataque, debes ocuparte de proteger a la Comandante Parker. Una vez desactivadas las defensas, destruye las unidades enemigas y céntrate en los edificios. Cuando la zona esté totalmente asegurada, podrás desembarcar las otras dos naves. Hazlo en el punto que está más Este y envía a los nuevos escuadrones hacia el puesto de avanzada Este. El primer batallón –el que ha destruido el puesto Oeste– debe permanecer donde está, junto a Sarah Parker.



Sube hacia el puesto de avanzada Este y ocúpate de las defensas, la central eléctrica y la torre de control. Después acaba con el resto de unidades y estructuras. Mientras lo haces, aparecerán unidades enemigas por el puente. Elimínalas y habrás asegurado la zona.

Ha llegado el momento del ataque a la base principal. Debes realizarlo por los dos flancos, empezando por los objetivos que tienes más cerca. Las defensas fijas son numerosas, así como las unidades terrestres y aéreas que encontrarás. En el punto marcado como Cuadrado, están las centrales de energía y los generadores de campo, así como la Torre de la Corporación. Si destruyes esto primero, tendrás menos dificultades con el resto.

Tus siguientes objetivos serán el cuartel general, la fábrica de armas, los

generadores de terreno, comunicaciones y la zona residencial. No te preocupes por estructuras secundarias: para acabar la misión has de destruir los edificios vitales de cada una de estas zonas, que coinciden con el nombre del objetivo.

015: El último hereje

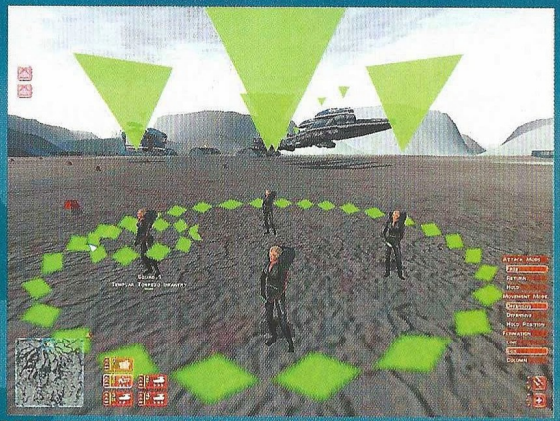
Para esta misión necesitarás los escuadrones más potentes y resistentes. Elígelos bien antes de empezar, y equipa a cada uno con el arma y/o artefacto secundarios que tenga más capacidad.

Aunque el objetivo es, a priori, llevar tu TAT hasta el Xenofacto y colocar el explosivo TDX, se producirán varias incidencias que lo retrasarán. Desembarca en el punto Este y muévete un poco hacia el Noroeste. Enseguida se detectará un desembarco enemigo en tu retaguardia: retrocede y acaba con ellos antes de continuar.

A continuación envía a todos tus escuadrones hacia el Xenofacto, sin acercar aún el TAT al pilar central. Las defensas fijas de la zona son brutales, pero puedes mermarlas destruyendo las centrales de energía que hay al Sur del artefacto alienígena. Cuando llegues al Xenofacto, empieza a limpiar la zona, y en un momento dado aparecerá Aegeri, que inmediatamente se convertirá en tu siguiente objetivo. Su situación no es exactamente la que marca el mapa, pero andará cerca, entre las colinas circundantes.

Cumplido este objetivo, sólo queda colocar el explosivo. Sitúa el TAT de Stone junto al pilar central del Xenofacto. En dos minutos llegarán refuerzos enemigos. Deja un pequeño retén par proteger a Stone y haz que el resto de los escuadrones se desplacen ligeramente hacia el Sureste, de donde llegará el primer ataque. No vayas demasiado lejos, porque pronto llegarán más enemigos de otras direcciones y tendrás que retroceder para proteger a Stone.

Sitúate al Sur del Xenofacto y defiende la posición hasta que Stone termine. Disfruta del final del juego, y espera sentado a que llegue la secuela.



Han pasado millones de años desde que un gran cataclismo asolara la vida de la faz de la tierra. En aquel entonces, los dinosaurios gobernaban con autoridad el planeta, y desde entonces siempre han sido un misterio para el hombre. Ahora, tras las investigaciones de un profesor, estos descomunales seres están volviendo a la vida, algo que puede perjudicar seriamente al desarrollo de la humanidad. La única opción que tenemos es acabar con todos ellos, o perecer en el intento. Tú decides....

Terror prehistórico

Dino Crisis

Capcom, introduciendo por primera vez la tres dimensiones a sus juegos de "survival horror", creó este magnífico juego hace un tiempo para Playstation. Dino Crisis es un juego de terror con dinosaurios como protagonistas, el cual nos hará vivir intensas y emocionantes aventuras en una sorprendente isla. Gracias a nuestra guía, podrás llegar a salir con vida de ella mientras disfrutas conociendo algunos "animalitos" bastante interesantes.

En esta guía seguiremos el camino de la versión original, pero antes conviene tener unos pequeños consejos en cuenta, para usarlos a lo largo de esta peligrosa aventura.

1. En muchas salas encontraremos cajas con "Sedantes", "Potenciadores" etc..., estos objetos podrán ser mezclados en el menú de mezclar (si no nos lo dicen....), consiguiendo aumentar las prestaciones de botiquines, venenos y curaciones anti-hemorragias.

2. Si no usamos las medicinas para curar las hemorragias causadas por las heridas, dejaremos un rastro de sangre, muy agradable para los "habitantes" del complejo.

3. Las clavijas llave nos servirán para acceder a las cajas de suministros, rojas , amarillas, etc., en estas podremos recoger y dejar todo tipo de suministros, como municiones o botiquines. Úsalas si tienes el inventario lleno o necesitas recargar tu armamento.

4. Graba siempre que tengas oportunidad, nunca se sabe lo que habrá detrás de la puerta... a menos que leas esta guía, por supuesto.

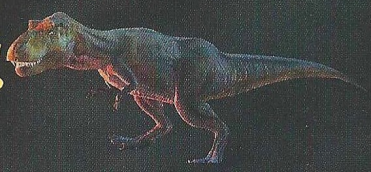
5. No leas esta guía hasta que no te quedes atascado, ya que la diversión se acaba junto con el juego.

Después de contemplar una espectacular secuencia de introducción, nuestra misión empieza en la entrada principal del complejo, junto a nuestros compañeros de grupo. Gail echa un vistazo por los alrededores en busca de algún rastro de los guardias mientras nosotros hablamos con Rick. Cuando Gal ha terminado Rick se dirige hacia la sala de control, momento en el que pasaremos a tener el control del personaje principal, Regina.

Sigue el corredor hasta reunirte de nuevo con Gail, que está examinando unos charcos de sangre junto a una valla metálica rota y habla con él. Gail nos indica que sigamos buscando por los alrededores, así que seguimos hacia la derecha hasta llegar a una puerta cerrada con llave de la "sala del generador". Volvemos hasta donde estaba Gail, y entramos por la puerta verde de la derecha, dentro del almacén de material encontraremos la llave "zona del generador" en la estantería metálica de la izquierda. Si continuamos buscando, encontraremos fácilmente un botiquín grande que hay en la parte derecha de la habitación, tras empujar una estantería metálica. Salimos por donde hemos entrado, y nos dirigimos hacia la izquierda, justo delante de la puerta Rick contactará con nosotros, comentando las dificultades que está encontrando al carecer la base de energía, por lo que nos encomienda encender los generadores. Tras hablad de nuevo con Gail, lo seguimos a través de la puerta, continuando todo el camino hacia delante (no tiene otras salidas). En un momento habremos encontrado a Gail examinando un cadáver de un trabajador ¡totalmente descuartizado!, supuestamente atacado por una extraña criatura salvaje. Seguimos caminando recto y dejamos a Gail haciendo guardia frente a la puerta por la que nosotros entraremos, accediendo al generador de la base. Caminamos hasta el fondo del pasillo, donde vamos a encontrar el primer enigma del juego, con una solución bastante sencilla: a nuestra izquierda encontraremos una serie de tubos de colores que se pueden mover mediante tres botones, tenemos que dejarlos en la secuencia de colores correcta (rojo, morado, verde y blanco) y justo después accionar las palancas situadas a su derecha, momento en que el generador eléctrico quedará activado.

Dino Crisis

Un dinosaurio nos atacará de repente, y cuando ya creamos que esto es el fin, Gail aparecerá en el momento justo para salvarnos



Nuestro trabajo aquí ha terminado, así que volvemos hacia el exterior. Cuando avanzamos oímos unos disparos por lo que comenzamos a correr para socorrer a Gail. Cuando salimos veremos aterrados un charco de sangre y una gran abertura en la valla que nos lleva a pensar en un desenlace fatal, mientras estamos analizando la situación, seremos atacados por un dinosaurio que se había acercado hasta nosotros sigilosamente. Tras acabar con él seguimos el rastro de sangre, que nos llevará hasta la zona donde comenzó nuestra aventura, en ese momento Rick nos llamará por el intercomunicador, pidiéndonos que nos reunamos con él en la sala de control (en este momento nos aparecerá el lugar indicado en el mapa, por si nos perdemos durante la guía). Entramos por la puerta situada justo frente a nosotros, y seguimos caminando por el pasillo hasta ver un conducto de ventilación abierto en el techo, por el que subimos. Caminamos por el conducto hasta encontrar un hueco a la izquierda idéntico al que hemos usado para subir (recordad que es el primer hueco que nos encontremos, no el segundo). Ahora, tras bajar por el hueco de ventilación, dirigimos nuestros pasos hacia la sala de control, que diferenciaremos de las otras por tener una luz verde iluminada en su parte superior. Una vez dentro de la sala de control, veremos como Rick está tratando de analizar la información que hay en los ordenadores, tras lo que nos comunica un fallo de energía en la zona subterránea. Nuestra misión actual será la de encontrar al Doctor Kirk, así que abandonamos la sala de control por el momento. Seguimos hacia la izquierda, y entramos por la puerta del fondo (hay una verja rota en el suelo frente a la misma) , en esta habitación encontraremos varias cosas, pero lo más importante será que podremos grabar la partida siempre que abandonemos esta habitación. Nada más entrar encontraremos el "disco code" o "DDK H" en la mesa de la izquierda. En la misma mesa encontraremos dentro de una caja una clavija con aspecto de llave. En el fondo de la habitación hay una luz intermitente que pulsaremos para encender el ordenador. Tras hacerlo pasaremos a la habitación contigua que esta repleta de sangre, donde encontraremos un cadáver en el suelo. Junto al cadáver cogeremos una tarjeta plateada que nos será de bastante utilidad en el futuro, con el nombre de "Leo" escrito en ella. En esta habitación encontraremos una caja fuerte, cuyo código de seguridad es "0375".

Dentro encontraremos una llave que pertenece a la entrada principal junto a algunos sedantes que también cogeremos. Volvemos a la habitación donde está el interruptor para encender el ordenador, y salimos por la puerta situada junto al mismo. Un nuevo dinosaurio nos atacará, pero será bastante fácil de eliminar. Nos movemos hacia la izquierda, hasta llegar a una puerta marrón por la que entraremos. Dentro cogeremos un nuevo disco llave "disco code H", además de algunos sedantes. Si leemos la nota de la mesa descubriremos el código de la caja fuerte, pero como ya lo hemos usado es más una curiosidad que una necesidad. Salimos por la puerta y caminamos hacia el frente, donde hay unas barreras láser que pueden ser desactivadas pulsando los botones verdes luminosos, así que lo hacemos. Tras el láser vamos a encontrar una puerta doble que cruzaremos para llegar a la entrada principal, en ella se nos mostrará una panorámica de la gran sala para que nos situemos. Frente a las escaleras hay una puerta doble negra que tenemos que cruzar, en el exterior nos dirigimos hacia la parte izquierda desde la puerta para encontrar un cadáver al final del camino. Junto a él podremos coger municiones, sedantes, y un nuevo disco código, esta vez el "disco code N".

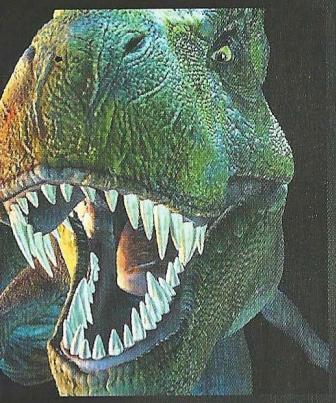
Volvemos hacia las puertas dobles negras, y entramos de nuevo en el complejo. Sube por las escaleras frente a ti, y recoge los objetos que vayas encontrando como municiones y sedantes (si mueves el mueble que hay junto a la pared encontraras algunos objetos más). Continúa por la puerta de enfrente y crúzala preparado, porque tendrás que matar un nuevo dinosaurio.

Dirige tus pasos hacia la puerta doble negra de tu izquierda donde tendrás que luchar con otro dinosaurio. Sigue hasta la barra del bar donde verás una nueva caja fuerte en la pared de la izquierda que abrirás usando el código "7687", en ella cogeremos una mejora para nuestra pistola. Vuelve a salir por la puerta negra doble y ves hacia la puerta situada justo enfrente, la cual tiene un interruptor de acceso a su izquierda. En este interruptor usaremos una de las "DDK codes" para abrir, introduciendo la clave "HEAD" cuando nos la pidan. Dentro de la habitación encontraremos un superviviente, que desgraciadamente, no nos puede indicar donde se encuentra el doctor Kirk. Antes de morir nos entregará una nueva llave para abrir una cerradura electrónica que por supuesto recogeremos. Hazte con la nueva llave DDK en la mesa junto a la pared, después ve hacia el panel situado a la derecha con apariencia de caja roja. En este panel tienes que usar la llave de panel primero en el lado izquierdo y luego en el lado derecho. A continuación tienes que introducir el código "705037". Gracias a nuestra "pericia" tenemos acceso a la llave "L-card" aunque tardaremos en usarla por el momento. ¡AHH! Que susto nos ha pegado el T-Rex , rápidamente lo disparamos desde el fondo de la habitación hasta que se dé a la fuga. Volvemos a bajar por las escaleras hasta la sala principal de la escalera y nos introducimos por la puerta que hay detrás de las mismas. Justo delante de las puertas Rick nos volverá a llamar para indicarnos el próximo destino. El código a introducir para conseguir pasar esta puerta es "NEWCOMER". Cruza la puerta y entra en una habitación donde hay un mapa, un cadáver, una caja de emergencia, un ascensor y algunos objetos de utilidad. La puerta elegida debe ser la de la izquierda partiendo de la puerta de entrada o fijándonos en los ascensores, es fácil de identificar porque se trata de la única que esta sola al fondo del pasillo. Tras esta puerta tendremos que desactivar una barrera láser, pero teniendo mucho cuidado y preparando las armas para los dos dinosaurios simultáneos que nos aparecerán. Una vez eliminados continuamos por el pasillo hasta encontrar un cadáver en el suelo, del cual recogeremos una llave. Junto al cuerpo hay una puerta doble por la que pasaremos, en esta nueva sala hay una llave así que tendremos que recogerla al fondo y a la izquierda sobre una mesa, esta es la llave "sala de generador B-1". Un dinosaurio nos atacará de repente, y cuando ya creamos que esto es el fin, Gail aparecerá en el momento justo para salvarnos de la muerte. Volvemos hacia la sala de control, pasando por la oficina de dirección donde podremos grabar la partida. En la sala de control nos reuniremos con Rick y Gail, como seguimos sin noticias del doctor y hemos registrado esta parte de las instalaciones, tan sólo quedan la parte subterránea. Esta parte sigue sin generador eléctrico, por lo que nuestra próxima misión será la de ir hasta esa zona para remediarlo. ¿Recuerdas la puerta cerrada con la llave B1 de la sala del generador al principio del nivel? Pues ahora tenemos que volver hasta esa misma puerta.

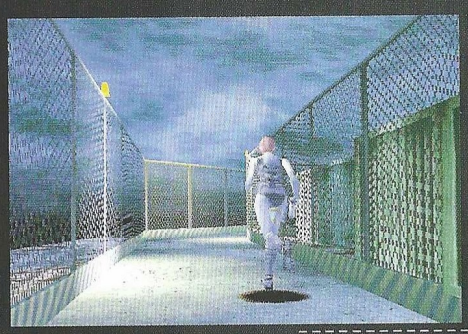
Una vez hayamos cruzado esta puerta, veremos unas escaleras en el suelo por las que bajaremos. Estamos en otra sala del generador igual que la primera que visitamos, a nuestra derecha vemos una puerta que por el momento no utilizaremos. Seguimos caminando hasta encontrar un cargador de batería con una batería cargada dentro, que tenemos que llevar con nosotros. Si seguimos caminando encontraremos una serie de palancas de colores junto a unas baterías de colores a la izquierda, formando un enigma bastante familiar. Colocamos la batería recién adquirida en el panel de la izquierda, y colocamos las baterías en el mismo orden de colores que las palancas de la izquierda, tras lo cual pulsamos el interruptor que hay bajo las mismas palancas. Rick se pondrá en contacto con nosotros para solicitar nuestra presencia de nuevo en la sala de control, así que volveremos sobre nuestros paso para regresar a la misma (siempre podemos utilizar el mapa si nos perdemos).

En la sala de control Rick nos dice que Gail ha visto a alguien por las cámaras de la zona subterránea,

Dino Crisis



pero también han localizado una señal de emergencia que podría proceder de un compañero infiltrado en las instalaciones. En este instante podemos elegir entre acompañar a Rick o a Gail según nos apetezca, pero nosotros hemos elegido a Rick (por lo que deberías hacer lo mismo). Sal de la sala de control usando la misma puerta por la que entraste, gira a la izquierda y sigue hasta el final del pasillo, donde verás unas escaleras que bajan hacia el piso inferior, donde se encuentra el área B1. Baja y sigue a la derecha. Al poco tiempo verás unos pequeños dinosaurios merendándose a otro más grande: son bonitos pero por desgracia tienen que morir. Olvida de momento la puerta de la derecha y sigue hasta la que hay al fondo del pasillo para reunirte con Gail, tras lo que podremos ver finalmente al Dr. Kirk. De repente el Dr. Kirk empieza a correr y Gail sale disparado tras él, pero a nosotros no nos da tiempo antes de que se cierre la verja metálica. Ahora Gail contactará con nosotros para decirnos que el Dr. Kirk está por aquí, pero para llegar hasta esa zona tenemos que usar los ascensores, para lo que tenemos que buscar una tarjeta de identificación con las huellas correctas y además conseguir el código para entrar. Ahora continua tu camino, al fondo del pasillo verás una puerta doble de madera, así que dirige tus pasos hacia la misma, por el camino te atacará un dinosaurio al que podrás eliminar fácilmente pulsando rápidamente los botones, hasta que muera electrocutado. Olvida de momento la puerta doble de madera de la izquierda y desactiva la barrera láser de tu derecha. Tras la misma verás una puerta pequeña de madera y una metálica, ve hacia la puerta metálica, esta lleva hasta el segundo generador. Vuelve ahora hasta la puerta de madera pequeña, está cerrada así que abre la puerta doble de madera, podrás coger algunos objetos y verás que también hay un cadáver en la habitación (si examinamos el cadáver nos dará algunas indicaciones sobre las llaves DDK). A la izquierda está la puerta de madera más pequeña, que ahora podemos abrir desde este lado.



Vuelve hasta donde viste merendando a los dinosaurios más pequeños y entra en la puerta que habíamos dejado anteriormente sin explorar, justo a la derecha. Esta habitación es otro de los puntos donde se puede grabar la partida así que no dudes en hacerlo. En una de las mesas cogeremos la tarjeta de identificación y en la otra encontraremos una nueva clavija llave. Los objetos que debemos llevar encima son 3 clavijas llave, una tarjeta de ID y la llave L. Sal de la habitación y vuelve a subir por las escaleras que usaste para bajar a la zona B1. Nuestros pasos se dirigen ahora hasta la primera sala donde podíamos grabar la partida (oficina de dirección). Entra y sal por la puerta que hay enfrente, ahora gira a la izquierda para llegar hasta la barrera láser que hay tras la esquina, ábrela y entra por la puerta roja con el símbolo dibujado frente a ella. Estamos en la "Sala de estrategias", aquí podremos recoger varios objetos, un scanner de huellas dactilares, una clavija llave y una nueva llave DDK "disco code E". En esta habitación verás una caja amarilla donde podrás dejar o coger algunos objetos, pero ahora tienes que volver hasta la sala de los ascensores (las puertas dobles bajo la escalera). Dentro está el cadáver de un científico, en este cadáver tenemos que usar el scanner de huellas dactilares, una vez hecho saldremos por la puerta de la izquierda, una puerta metálica normal.

Justo al salir, estaremos bajo un cartel que pone "Exit". Sigue hacia delante hasta la primera puerta de tu izquierda, que lleva hasta la oficina. Ve hasta el ordenador y usa la tarjeta ID en el, el código es "46907". Ahora responde que sí cuando te pregunte si quieres modificar la tarjeta. Vuelve hasta la sala del ascensor y úsalo, ten cuidado porque vas a ser atacado por un nuevo dinosaurio que viene por el techo del ascensor, deshazte de el pulsando rápidamente los botones como en otras ocasiones y después dispáralo.

Ya estamos al otro lado de la verja metálica, pero antes de continuar por este camino, tenemos que volver justo al inicio del juego, donde comenzó toda la aventura, así que volvemos a usar el

ascensor para subir. Nuestro destino está justo en la reunión inicial del equipo, tras la puerta metálica que da a la "parte trasera". En este momento Rick se comunicará con nosotros para comentarnos que ha encontrado al compañero que buscaba, aunque lamentablemente este no ha conseguido sobrevivir. Tras hablar con Rick vamos hacia la puerta que nos ha indicado y la cruzamos, tras la puerta encontraremos dos nuevos dinosaurios a los que repartiremos un poco de plomo, recogiendo después algunos objetos. Sigue hasta la puerta doble de madera y crúzala. En este momento seremos atacados por dinosaurios voladores, uno de los cuales nos elevará en el aire perdiendo la pistola; pulsa rápidamente los botones para que nos suelte, y ve hacia la zona donde ha caído la pistola para vengarte del gracioso pajarito. Sigue caminando hasta la puerta que hay al final, tras la cual llegaremos a la zona de ascensores. Gira hacia la derecha de la puerta grande y entra por la entrada del fondo, en esta habitación "sala de control del ascensor grande" encontraremos dos nuevas llaves "DDK", una en la mesa y otra junto al cadáver de Tom, el compañero al que intentó rescatar Rick. A la izquierda del cadáver hay una puerta por la que tenemos que salir, tras la cual volveremos a ser atacados por dinosaurios voladores fácilmente abatibles. Sigue hasta la nueva puerta del fondo del pasillo, que nos lleva hasta la sala de energía. Baja por las escaleras y recoge la "tarjeta Grúa B1". También puedes mover la estantería para conseguir algunas municiones extra.

Es el momento de realizar la prueba de los paneles de colores situados al otro lado de la habitación. Estos están colocados en dos columnas que ordenaremos por números para conseguir aclarar el enigma:

1	4
2	5
3	6

1.Esquina superior izquierda.
2. Centro izquierda.
3. Esquina inferior izquierda.
4.Esquina superior derecha.
5. Centro derecha.
6. Esquina inferior derecha.

Empezaremos con las tuberías rojas: Panel 3, botón Rojo - Panel 4, botón rojo.

Tuberías Verdes: Panel 2, botón verde – Panel 5, botón verde.

Tuberías azules: Panel 1, botón azul – Panel 6, botón azul.

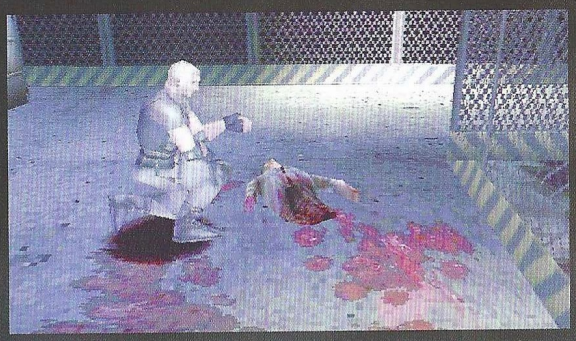
Es hora de volver a subir por las escaleras y atravesar la puerta. Otro dinosaurio volador intentará comernos, así que presionaremos repetidamente los botones, para que termine hecho picadillo en el ventilador. Cuando creíamos que todo estaba tranquilo, volveremos a ser atacados por un dinosaurio, pero esta vez echaremos a correr hasta la puerta. Cruza la puerta automática donde está el cadáver de Tom y sal por la puerta del otro extremo, hasta la zona del ascensor grande. Ve hasta el panel del ascensor y actívalo, si intentamos salir por las puertas dobles de madera, el suelo se caerá ante nuestros pies y tendremos que pulsar rápidamente los botones si queremos sobrevivir. Volvemos hasta el interruptor del ascensor, y lo pulsamos para usarlo. Frente a nosotros hay unas cajas que nos impiden pasar, así que subimos por las escaleras que hay a nuestra derecha. Veremos el panel de la grúa, así que usamos la llave grúa sobre el para activar el gancho, con el que podremos mover las cajas fuera de nuestro camino. Aquí tienes una secuencia, pero es posible hacerlo de varias formas.

1) Arriba 2. Izquierda 1. Abajo 1. Coger. Start.
2) Izquierda 1. Dejar.
3) Arriba 2. Coger.
4) Exit.

Ahora tenemos el camino libre, así que pasamos a través de las cajas hasta el otro extremo de la sala. Cruzamos por cualquiera de las puertas ya que ambas dan al mismo lugar. Estamos en una zona de sobra conocida, así que nos moveremos hacia la sala del ascensor, pasando por los restos de comida de los pequeños dinosaurios y subiendo la escalera. Antes de hacerlo recuerda grabar la partida en la sala médica por si las moscas.

Entraremos de nuevo por la puerta situada bajo la escalera hasta el ascensor en el que nos meteremos, después ve hasta la puerta cerrada y usa una de las llaves "DDK", y a continuación introduce la clave "LABORATORY" tras lo cual cruzaremos la puerta. Ten cuidado porque hay varios dinosaurios en esta habitación tras una barrera láser, así que con un poco de

Dino Crisis



suerte podremos matarlos antes de desactivar el láser. Una vez desactivado continuamos hasta las puertas dobles que tenemos frente a nosotros, tras las mismas lucharemos contra otros dinosaurios así que ve con las armas preparadas. En esta habitación encontraremos algunos objetos de recarga, pero nada más. Sal por la otra puerta que hay en la misma habitación y elimina a otro par de dinosaurios antes de que te "saluden", a continuación desactiva el láser y entra por la próxima puerta situada a tu izquierda. Dentro encontrarás una nueva llave "DDK" y otra clavija junto al la pared cerca de la puerta cerrada.

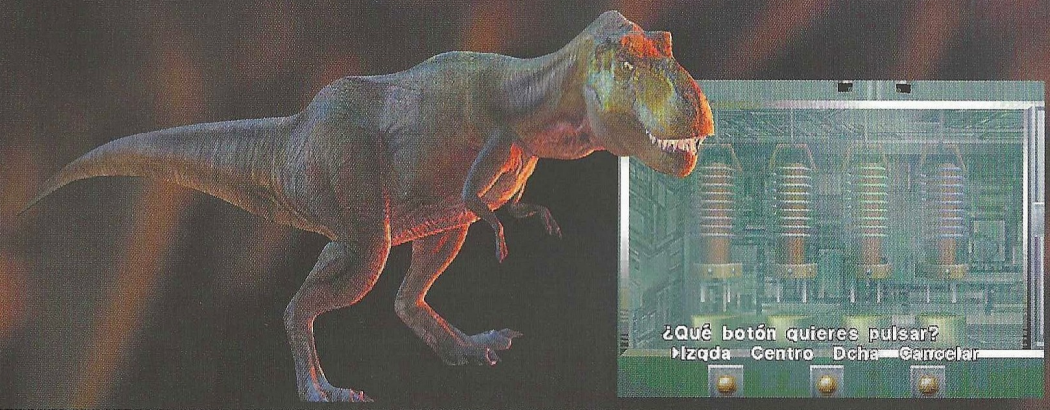
Vuelve al pasillo y sigue bajando hasta desactivar un nuevo láser, tras lo cual cruzamos por la puerta más próxima. Cerca nuestro encontraremos una nueva clavija llave, recógela y también el destornillador que está en la caja roja. Activa el ordenador y contesta que sí a la pregunta e introduce el código "5037". Esta habitación sirve también para grabar la partida, así que te aconsejamos que lo hagas y memorices su situación por si la volvieras a necesitar.

Cruza por la puerta que hay en el otro extremo de la sala y desactiva el láser. Estamos de nuevo en la zona de las puertas dobles, a través de la biblioteca. Vuelve todo el camino hasta la puerta cerrada, que no lo estará en esta ocasión. Sorprendidos miramos a través del cristal, en la sala donde hacen experimentos con gas. En el otro lado está un científico que esta sufriendo los efectos de un veneno mortal, y nosotros debemos tratar de ayudarlo. Accedemos al panel de control que hay junto al cristal y presionamos la secuencia correcta, asignando el 1 a la primera opción, el 2 a la segunda y el 3 a la tercera:3,2,1,3, 1,2,1,3,2 (si nos cargamos al doctor no pasa nada, simplemente perderemos algo de conversación con él). Tras hablar con él, nos dará una tarjeta con el número "3695" escrito en ella. Cuando tratemos de salir fuera nos veremos sorprendidos por el ataque de un nuevo dinosaurio, que deberemos quitarnos de encima presionando muchas veces los botones. El dinosaurio quedará atrapado en la cámara de gas, así que lo fundiremos presionando repetidas veces el botón número 1.

Dejamos esta habitación y volvemos hasta la habitación con unas puertas dobles, repleta de ordenadores. Cerca de la puerta doble hay un panel de control en la pared. Inserta en este panel la tarjeta B1 que has conseguido del doctor e introduce el número que hay escrito en la misma "3695". Ahora tenemos otro puzzle ante nosotros: ajustando los paneles para que coincidan con el ejemplo, se trata de un puzzle muy sencillo que solucionaremos en un momento antes de continuar.

Tras solucionarlo se abrirá uno de los ficheros, así que nos dirigimos hacia él y volvemos a usar la tarjeta B1 para conseguir la tarjeta R. Tenemos que volver hasta el punto de grabación en esta zona, en la habitación de los ordenadores donde recogimos el destornillador en la caja roja. En esta habitación veremos un monitor de ordenador con dos interruptores de acceso. Regina tiene que llamar a Gail para que la ayude ya que hay que introducir las dos llaves al mismo tiempo. Tras accionar las dos cerraduras una nueva puerta aparece ante nosotros, así que introducimos la siguiente clave para pasar "ENERGY". Entramos en la habitación (donde podemos volver a grabar), y vemos un extraño tipo de energía encima de una mesa. Nos dirigimos hacia la misma y manipulamos los controles para introducir la siguiente secuencia: beta- gamma- alpha, viendo la secuencia energética una vez más. Busca algunos objetos en la habitación (sedantes, etc...). De repente se activará la alarma de emergencia y todas las puertas se cerraran. En la pared frente a la caja roja del destornillador, hay un panel sobre el que tendremos que usar el destornillador, metiéndonos de lleno en un nuevo puzzle. En él tenemos que mover las piezas hasta que coincidan con el ejemplo situado en la parte inferior. Tenemos 3 bloques en la parte superior, a los que llamaremos de izquierda a derecha, Bloque A, Bloque B, Bloque C. Bloque A: mantener en la posición inicial. Bloque B: un giro a la derecha. Bloque C: un giro a la derecha. Una vez girados (sin llegar a activarlos), tenemos que activarlos mediante la siguiente secuencia: Bloque C, Bloque A y Bloque B.

Las alarmas de emergencia serán desactivadas y Rick se pondrá en contacto con Regina y Gail. Rick nos avisará de que hay una buena cantidad de dinosaurios en la zona y puede ser peligroso, aunque Gail no piense lo mismo. En



este momento podremos elegir entre seguir a Gail por la zona de dinosaurios o tratar de escapar por otra salida un poco más segura. Elegimos la segunda opción y grabamos la partida , tras lo cual entramos por la puerta que hemos abierto con las dos llaves de seguridad. Nos dirigimos hasta el ordenador en la otra parte de la sala, momento en el que Rick nos avisará de que la única forma de abrir la salida de emergencia por la ventilación, es averiguando los códigos con el ordenador. En este puzzle no podemos ayudarte ya que cambia cada vez que juegas. Solamente tienes que apuntar las diversas secuencias de letras que van apareciendo para luego introducirlas en el mismo orden. Se trata de uno de los puzzles más sencillos de todo el juego, si tenemos a mano un simple bolígrafo. Ves por el conducto de ventilación, encontrando al doctor Kirk en el mismo, Gail se hará cargo del mismo mientras nosotros tenemos que dirigirnos hasta la sala de control en el piso de arriba. El mejor modo de llegar es cruzando las puertas dobles de madera, y pasar por el dinosaurio a medio comer hasta llegar a las escaleras por las que subiremos (recuerda que puedes grabar la partida en la sala médica antes de subir).

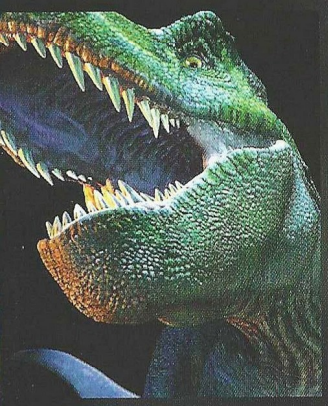
Una vez en la sala de control del piso 1F, entra en el ascensor, cuando se pare estaremos en una habitación con ordenadores y una caja de emergencia. Cerca de la puerta en una caja, encontrarás la llave para activar la antena. Cruza la puerta y te encontrarás en un lugar bastante familiar; ve hacia el otro extremo de la habitación y entra por la puerta de la izquierda, donde tendrás que usar la llave que acabas de recoger para preparar la llegada del helicóptero, en la "Sala de antena de comunicación". Antes de salir de la habitación prepárate porque vuelve nuestro mejor amigo, sí, lo has adivinado, el Tiranosaurio vuelve a la carga. Justo en este momento Rick nos llama, pero lo único que podemos hacer ahora es ¡correr!, corre todo lo que puedas hasta llegar a la puerta del otro extremo y pega tu espalda contra ella. Dispara al Tiranosaurio en la cabeza cada vez que se acerque hasta que consigas que se aleje un poco para entrar en la puerta. En esta habitación entrarás en contacto con los pilotos del helicóptero que vendrán al rescate.

Después de hablar con Rick tendrás que volver al principio, a las puertas negras situadas frente a la escalera. Ten cuidado al salir y procura no pararte, ya que volverás a encontrarte con algunos dinosaurios voladores. Sigue todo el rato hacia la izquierda nada más salir por la puerta, y pasa por la puerta doble azul del fondo, que te llevará hasta el "Pasaje al Helipuerto". Tras esta puerta tendrás que acabar con un par de dinosaurios y seguir el camino hasta el final, aquí verás dos puertas, una doble azul y una gris normal, entra por la puerta normal "Hangar de Aviones". Sube por la escalera de la izquierda y llega hasta el fondo, recogiendo los objetos de la estantería. Vuelve a bajar por la escalera, puedes ver varias cajas

marrón claro, tendrás que moverlas para abrirte paso hasta el otro extremo del hangar. Tras hacerlo podrás recoger algunos objetos más en el suelo, tras lo que cruzaremos por la puerta doble, prepárate para correr.

Después de una secuencia de vídeo, el Dr. Kirk escapará y nosotros tendremos que escapar hasta la puerta donde está Rick. Este nos pide que distraigamos un poco al tiranosaurio mientras él abre la puerta, así que daremos unas cuantas vueltas alrededor del helicóptero hasta que Rick nos llame, saliendo disparados hacia la puerta. Una vez hayamos bajado con Rick por el ascensor, es hora de buscar otra ruta de escape, pero el ascensor se para, algo está fallando. Llegaremos a una zona donde encontraremos varios dinosaurios pequeños a los que eliminaremos, sigue andando y gira por el pasillo de la izquierda entrando en la habitación "Sala de material". Dentro nos tocará eliminar un nuevo grupo de pequeños dinosaurios, en esta sala encontrarás una tarjeta con las letras EV que recogeremos. No te olvides de registrar el cadáver para

Dino Crisis



recoger algunos objetos que nos servirán de ayuda. Sal por la puerta y continúa por el camino hasta llegar a la puerta con el letrero "01 Door". Te reunirás con Rick que por fin ha conseguido arreglar el ascensor. Juntos llegaréis hasta la zona del ascensor y bajaréis hasta la zona B3 para buscar a Gail cuando el ascensor se para.

Estás ahora en la "Sala de Pruebas B3", donde Rick nos pide una batería nueva para reparar un panel, así que muévete hasta la puerta situada a la derecha de la puerta gigante, en la zona B3.

Dentro encontrarás una batería tras un cristal, además de poder recoger algunos objetos si movemos la estantería del otro lado de la habitación. Sal por la puerta y dale la batería a Rick para que restaure la energía. Nuestro camino se dirige hasta la sala de control del piso B3, la última puerta de una sola hoja con una luz en su parte superior. Aquí encontrarás una "tarjeta 2 de grúa B3" que recogeremos. Hazte con la llave que hay tras empujar la estantería. También hay una "Tarjeta 1 de grúa B3" cerca de Rick, habla con él y luego sal por la puerta de la izquierda, donde grabaremos convenientemente la partida.

Cuando salimos y avanzamos un poco, veremos un cadáver con una llave junto a él, cuando avanzamos para recogerla nos toparemos con un nuevo tipo de dinosaurio, además una caja caerá desde lo alto hacia nosotros, así que para escapar presiona los botones del mando rápidamente. Tras esta escena de tensión, tendrás que acabar con estos dos dinosaurios, después entra por la puerta que hay al lado de la escalera, mata al dinosaurio y recoge la "llave de la zona de pruebas" y la Tarjeta 3 de Grua B3. Esta es la sala del almacén de armamento. Vuelve hasta la escalera y sube por la misma, vuelve a subir por la siguiente hasta llegar a un panel donde tendrás que usar las tarjetas de grúa. Con la grúa tendremos que dejar acceso libre hasta el cadáver con la llave, pero no podemos ayudarte ya que cambia cada vez que jugamos, así que trata de mover las cajas dejando un camino libre por la derecha. Cuando hayas terminado, recoge la llave, es del tipo "DDK W". Sal de la habitación y vuelve hasta el punto inicial de la zona B3. Ve hasta la puerta doble situada a la derecha de las baterías que arregló Rick anteriormente, elimina a los dos dinosaurios que hay en su interior y continúa hasta la siguiente habitación. Registra el cadáver y recoge la llave, para continuar hasta las puertas dobles situadas junto al ascensor, tras la que se encuentran dos nuevos dinosaurios, gira a la derecha y sube por las escaleras. Encontrarás un nuevo dinosaurio, y tras matarlo verás un conducto de ventilación que por el momento no usaremos, sigue caminando hasta la puerta que lleva hasta la "Sala de pases de seguridad". Cuando entramos en la habitación, saltarán las alarmas de seguridad, pero podremos apagarlas inmediatamente en los ordenadores del fondo, iluminados con una luz roja. En esta habitación encontraremos una llave "DDK S" que recogeremos. También podrás ver un cadáver junto al que hay una tarjeta "Chip 1 B2" A la derecha hay unas cajas donde podrás coger una clavija llave. Sal de la habitación aprovechando para grabar la partida antes de continuar.

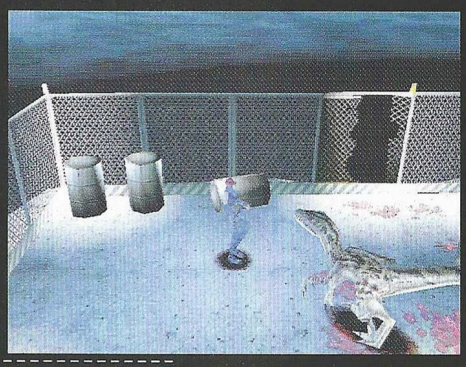
Cuando salgas, introdúcete por el conducto de aire, en el otro lado, sigue hasta el fondo de la pantalla, y entra por la puerta de la izquierda, donde te reunirás con Gail, quien está buscando al Dr. Kirk. No encontraremos más que municiones y otros objetos, por lo que saldremos de la habitación rápidamente. Vuelve hasta la entrada al conducto de ventilación y pasa por la puerta que hay a la izquierda del mismo, recogiendo la llave C, cuidado con el dinosaurio que aparece, ya que parece estar un poco alterado. Recoge la llave cuando lo hayas matado y pasa por la puerta frente a ella, aquí podrás recoger otra llave DDK W (lo de las letras es indiferente ya que se usan automáticamente en la puerta correcta). Sal de la habitación con cuidado ya que nos encontraremos con otro dinosaurio (puede que lo hayas matado antes de entrar si te paseas tras matar al anterior dinosaurio). Dirige tus pasos hasta el conducto de ventilación, vuelve hasta la sala de desembarco a través de las escaleras centrales, (la habitación con el ascensor, las puertas dobles, un cadáver y la puerta) hacia la "Sala de desembarco".

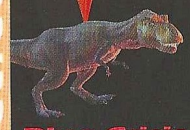
De camino Rick nos llamará para decirnos que ha conseguido abrir el

paso hacia la puerta de acceso de nivel A (Sala de experimentos del estabilizador), cerca del conducto de ventilación, así que iremos allí para coger la llave que hay en las cajas. De vuelta en la sala principal, iremos hasta la puerta de desembarco donde usaremos una de las llaves "DDK", la clave es "WATERWAY". Coge la llave que hay en el cadáver, Rick vendrá e intentará abrir la puerta que nos lleva hasta la salida, pero la radio del hombre muerto comienza a recibir una transmisión. Date prisa porque necesitamos salvar a la gente que grita pidiendo ayuda, pero no olvides recoger la tarjeta que hay en esta habitación.

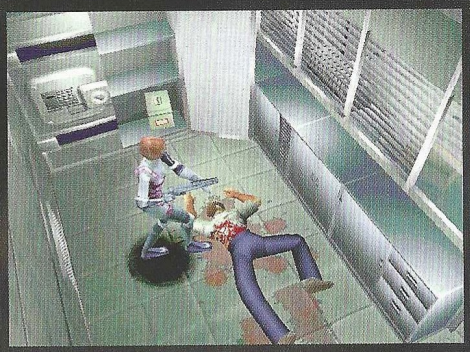
Nuestro destino está en la sala B3 principal o "Sala de pruebas B3". El Tiranosaurio nos dará un buen susto (no muy grande si antes lo has leído en esta guía), pero tranquilos que en esta ocasión no hay que luchar contra él. Veremos a varias personas que han muerto en el ascensor, pero para llegar a esta zona necesitamos energía y el Tiranosaurio ha cortado algunos cables al chocar contra ellos, así que tenemos que conseguir una batería. En esta zona previamente habíamos conseguido una para Rick, en la habitación justo a la derecha del ascensor grande, tras lo cual se la dimos a Rick; éste la puso en la vitrina que hay junto al Tiranosaurio. Ahora tenemos que hacerlo a la inversa, así que recogemos la batería de la vitrina que hay junto al dinosaurio y la llevamos a el otro lugar, la puerta junto al ascensor grande. Tras colocar la batería tenemos que ponerlas en el mismo orden que podemos ver en las palancas de la pared a la derecha, Rojo, Azul, Verde y Blanco. Con esto conseguiremos restaurar la energía , por lo que ya podemos acceder al ascensor. Dentro veremos a tres personas muertas, cada una con una llave. Una de ellas tiene una llave del pasaje de transporte, otra una llave DDK-D y la última una clavija llave.

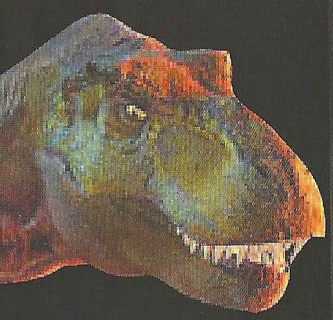
Vuelve hasta la zona principal, regresa hasta el pasaje de transporte donde esta Rick (a través del pasaje a la sala de pruebas y sala de descanso). Ahora es el momento de salir por fin de este lugar pero.... ¡hay una barrera de energía!, el maldito doctor y sus inventos de la tercera energía. Tendremos que volver hasta la "Sala de pases de seguridad" (donde habíamos apagado la alarma recientemente), tras lo cual vamos hacia la puerta con dos cerraduras electrónicas, una a cada lado. En ellas tendremos que usar las tarjetas B1, una en cada panel, para después introducir el código (0392). Ahora toca otro de los puzzles a los que ya deberíamos estar acostumbrados (¿un poco cansados, quizá?), es parecido a uno de los anteriores, pero nuestra misión esta vez es la de mezclar las piezas de ambas columnas. En la columna de la derecha hay piezas rojas y azules; coloca las rojas en la parte de abajo. En la columna de la derecha hay piezas blancas y azules, así que coloca las cuatro blancas en la parte superior. En la parte izquierda de la pantalla hay unos controles, familiarízate con ellos y cuando hayas colocado las fichas correctamente, pulsa el botón de la izquierda para intercambiar fichas (un icono bastante claro nos informa de que botón es el correcto). Deberás dejar las fichas blancas sobre las rojas en la columna de la derecha. Tras resolver este acertijo (más difícil de explicar que de resolver), algo se habrá activado, pero será el momento de grabar la partida antes de continuar (en la sala de pases de seguridad, podemos grabar siempre que lo deseemos). Ahora tenemos que subir por el conducto de aire hasta llegar al otro lado; estaremos en una sala con una salida hacia la izquierda, la derecha y hacia abajo, el acceso de la derecha estará por fin abierto. Desactiva el láser y entra por la puerta C, eliminando al dinosaurio que hay tras la misma, recoge la llave DDK, además de la clavija llave que hay en la caja de la esquina. En la otra esquina de la misma habitación hay una caja fuerte, el código es "1281", y en ella podremos recoger un potenciador para nuestras armas. Vuelve a salir por la puerta C, y dirígete hacia la sala de pases de seguridad, donde está Rick, cerca de la barrera hay una llave DDK que tenemos que recoger, aunque puede que ya lo hayamos hecho con anterioridad. Usa la llave DDK en la cerradura y abre introduciendo el código "STABILIZER". Cuando pasemos por los pasillos seremos examinados y limpiados por un campo de



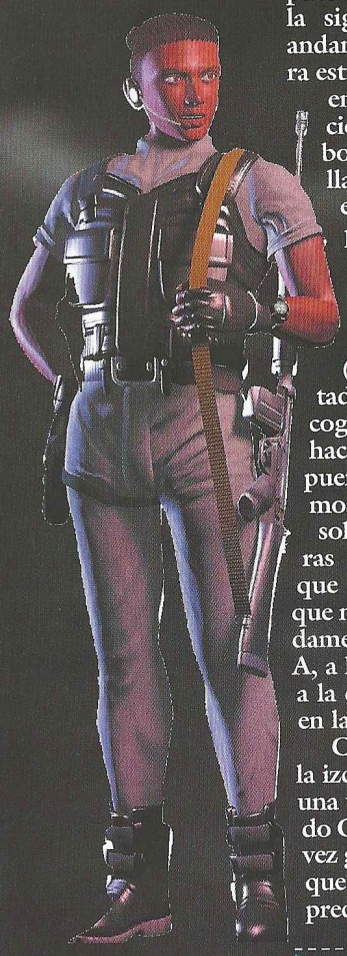


Dino Crisis





fuerza, pero esto es perfectamente normal. Sigue hasta pasar por las puertas automáticas, después de éstas veremos que hay una nueva puerta frente a nosotros al final del corredor y otra más cerrada con una llave DDK a la izquierda de la pantalla. Vamos hasta la segunda de ellas (lleva a la "Sala de control de 3ª energía"), usando la llave DDK y a continuación introduciendo la clave "DOCTOR-KIRK". La próxima puerta está cerrada y hace referencia al código 0392, usa la llave Chip 2 B2 en la cerradura verde y después la otra del mismo tipo en la siguiente cerradura. Sigue andando y cruza la puerta, ahora estarás en la "zona de tercera energía B2". En la dirección en la que miras hay un botón en mitad de la pantalla, que pulsaremos, pero no es el momento de seguir por este camino ahora. Sigue hasta la puerta "sala de control de 3ª energía". En la próxima habitación sube las escaleras (éstas llevan hasta un apartado lleno de ordenadores) y coge la llave de la caja. Sigue hacia la derecha y entra por la puerta, aquí nos enfrentaremos con otro puzzle que resolver. Es otro juego de figuras cuadradas similar a otro que ya hemos hecho, por lo que nos adaptaremos muy rápidamente. De nuevo llamaremos A, a la figura de la izquierda, B a la del centro y C a la situada en la derecha.



Cuadrado A: girar una vez a la izquierda. Cuadrado B: girar una vez a la izquierda. Cuadrado C: dejar en su posición. Una vez giradas las figuras, tenemos que colocarlas en un orden predeterminado: B,C,A.

Vuelve hasta la sala principal de la base, baja las escaleras y recoge la tarjeta de nivel B. Sube de nuevo por las escaleras, ahora podremos usar el ascensor (situado en la "estación de descanso") hasta la sala principal B3, y sigue hasta el área principal. Es hora de ir al otro lado donde verás un ascensor por el que bajaremos, aquí podrás encontrar una clavija llave en una de las cajas. Vuelve hasta la puerta donde has usado anteriormente la clave "Stabilizer", y continúa por el pasillo hasta la puerta cerrada. Sigue hasta el área B3 y sigue por el pasaje de transporte hasta el arsenal de armas, desactiva el láser, y sigue hasta el otro extremo de la sala para recoger algo de munición y una clavija llave entre las cajas. Sal de aquí y vuelve hasta la zona principal, y usa el ascensor hasta la zona B2 (en la sala de 3ª energía). Sigue por la izquierda, verás una puerta y un pasillo en la misma dirección de la puerta, sigue este pasillo hasta encontrar la sala del ordenador central. Si lo usamos veremos un mensaje de error ya que no tenemos la tarjeta de identificación (la del Dr.Kirk); Regina se enfadará y golpeará el ordenador, pero no podrá hacer nada más por el momento.

De pronto Regina oirá el sonido de unos disparos; pasa por la puerta que tienes justo enfrente, en ella presenciaremos una desagradable escena, ya que hay un científico destrozado contra el suelo. La caja de fusibles de la derecha ha sido abierta, y en ella tenemos que recoger las huellas del científico, usando el scanner como hicimos anteriormente. Sigue hasta el otro extremo de la habitación, nos encontraremos con el Dr. Kirk y tras una escena de tensión, Gail aparecerá en el momento justo para rescatarnos. Tras esta situación peligrosa, el Dr. Kirk nos hablará sobre las peligrosas posibilidades de la 3ª energía, pero lo que nos importa ahora es la búsqueda de dos piezas para hacerla funcionar, el "Stabilizer" y el "Initializer".

En estos momentos tendremos la tarjeta de acceso A; Rick vendrá de repente y tras la charla tendremos que escoger cual de los dos caminos queremos seguir, por la zona B3 o por la zona B2. Escogeremos la zona B2 (en este momento tenemos el disco). Si exploramos esta sala encontraremos una clavija llave, tras lo que saldremos por la puerta que estaba cerrada (obviamente ya no lo está), estaremos en la "sala de 3ª energía" de nuevo. Sigue caminando y cruza la puerta que nos encontraremos, pero ten cuidado con el dinosaurio que anda por la zona. Nuestro destino es la puerta pequeña con acceso de nivel A. Si vas hasta la izquierda de la pantalla (tras los ordenadores) encontrarás una nueva clavija llave, cógela y presiona el botón. Ve hasta el ordenador central y usa el disco en él; si recuerdas los sonidos del final del mensaje de la pared, introduce la secuencia en el mismo orden, pero por si acaso te damos la solución: 3,6,7,2,0,4.

Bien, por fin hemos encontrado el "Stabilizer" y el "Initializer", así que volveremos hasta la sala de pases de seguri-

dad, y usaremos el ordenador que hay cerca del cadáver. En él pondremos la tarjeta de identificación del doctor Kirk, e introduciremos el código "78814".

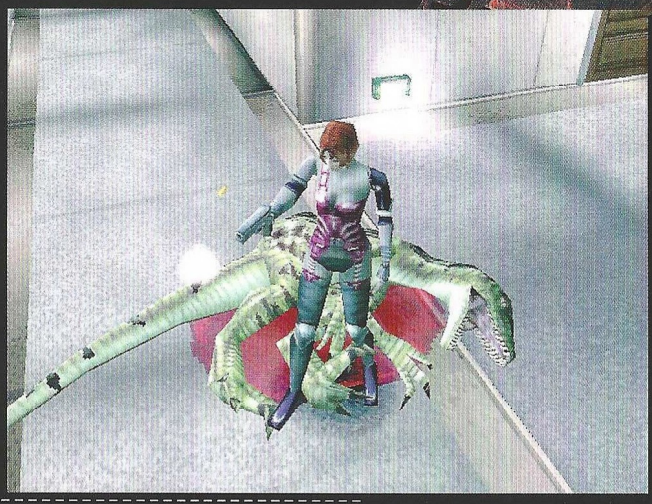
Ya tenemos todos los objetos necesarios para activar el gigantesco ordenador central, así que volveremos hasta donde se encuentra y lo pondremos en marcha. De vuelta hasta la sala principal de 3ª energía; en la parte central de la pantalla, ahora la caja en el muro cerca de los ordenadores es accesible, pero no podremos hacer nada de momento. Tenemos que volver hasta la sala donde está el conducto de aire, girando una vez hacia la izquierda y una a la derecha. Mata a los dos dinosaurios que te salen al paso, y sigue hasta la puerta que hay hacia la derecha (Puerta C). Sigue hasta la puerta cerrada (es una puerta diferente), que estará abierta en esta ocasión. Tendrás que ir hasta el panel cerca de los ordenadores, cerca de varios teclados, y usar el disco CD en el para coger objeto azul. Vuelve hasta el lugar donde verás tres caminos posibles para elegir (izquierda, derecha y abajo), y pasa por la última puerta de la izquierda. Mata al dinosaurio y ve hasta el panel; es otro puzzle donde tendrás que memorizar, pero la diferencia es que se trata de cuatro códigos.

Después de introducirlos se abrirá una puerta pero no podremos usarla, de momento. Vuelve hasta la zona donde están los tres caminos posibles y sigue hasta la parte final, entrando por la puerta C. Ve hasta el ordenador y usa de nuevo el CD en él; el código es: 0367, tras lo cual cogeremos un nuevo objeto "pulsar". Sigue hasta el otro ordenador de la sala y usa el CD en él, éste código es: 0204, tras lo que recogeremos los dos objetos. Sal de la habitación y ve hasta la puerta C situada en la derecha, llegando a la habitación donde recogimos el primer objeto azul. Ve hasta el ordenador central (con bloques hexagonales) y usa los objetos que acabamos de recoger, junto a el "stabilizer" y el "initializer" . Ahora tenemos que ensamblarlo haciendo encajar las piezas, tras lo que recogeremos ambos objetos.

De vuelta hasta la sala principal de 3ª energía, ¿recuerdas la caja junto al muro? Antes no podíamos hacer nada con ella, pero ahora tenemos que usar el dispositivo gris aquí; ve hasta el ascensor hasta la otra caja para usar el dispositivo azul, y por último ve hacia la derecha para activar el ordenador. Vuelve hasta la sala donde se encuentra Gail, en este momento podemos elegir varias opciones que cambiarán un poco el final de la aventura, pero nosotros iremos por el primer camino, por lo que elegiremos la primera opción.

Sal por la puerta de nivel A en el pasillo donde están las escaleras, en el encontraremos dos dinosaurios grandes, tras lo cual podremos recoger un montón de suministros. Continúa hasta el otro lado usando el ascensor , y sigue hasta la puerta grande. De nuevo pasaremos por la otra puerta grande, mata el dinosaurio y entra por la puerta de nivel A. Desgraciadamente Gail ha muerto. Cruza la puerta que hay en la misma habitación, la única con una barrera, ahora sigue por el pasillo. ¿Qué esta haciendo aquí el Tiranosaurio? ¿Está muerto? Ve hasta la puerta del lado contrario, y por fin tendrá lugar el combate final, por supuesto el Tiranosaurio no ha muerto. Coge la llave, la mejora para el arma y sal del bote. Espera hasta tener el control de Regina. Equipa el lanzacohetes y dispara antes de que Rick nos llame; es el final.

Si queremos ver los otros dos finales, tendremos que escoger las otras opciones cuando tengamos la oportunidad, explorando nuevos caminos hasta llegar al final... esperamos que no hayas pasado mucho miedo.

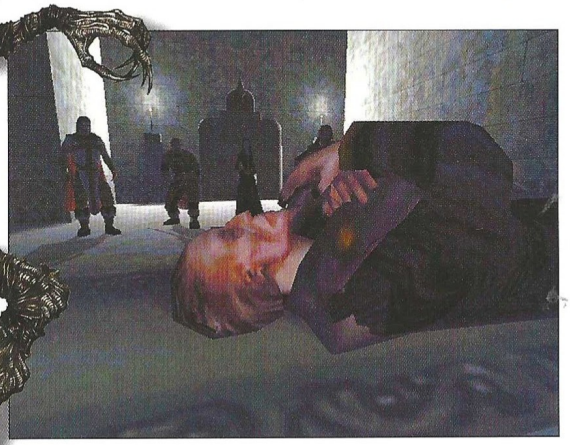


Esto es la bomba

Nada mejor para no desfallecer ante los calores estivales que un combinado de refrescantes trucos para algunos de los juegos de mayor actualidad. Que los disfrutéis...

VAMPIRE: THE MASQUERADE- REDEMPTION

Para convertirte en un vampiro aventajado, pulsa Inicio/Ejecutar y selecciona Examinar. Localiza la



carpeta donde hayas instalado el juego y pulsa dos veces sobre el archivo Vampire.EXE. La línea de comando en el cuadro de diálogo Ejecutar quedará parecida a esta:

"C:\Archivos de programa\Vampire The Masquerade – Redemption\Vampire.exe".

A continuación, teclea al final de esta línea el parámetro **–console**, de forma que quede

"C:\Archivos de programa\Vampire The Masquerade – Redemption\Vampire.exe" -console

Pulsa Aceptar. Una vez comenzada la partida, pulsa la tecla \ (a la izquierda del 1) y aparecerá la consola de juego. Teclea cualquiera de estos códigos y pulsa Enter para activarlo. En algunos casos, como en el del código para resucitar a los personajes, si quieres que el truco surta efecto sobre un personaje que no sea Christof, debes seleccionar antes a ese personaje y después introducir el código.

God 1 Modo dios para Christof. Si pones 0 en lugar de 1 se desactiva.

Cash # Cambia la cantidad de dinero que tienes por la que introduzcas en lugar de #.

Xp # Suma # a la cantidad de experiencia que tienes.

Freecasting 1 Puedes usar las disciplinas sin consumir sangre. Si pones 0 en lugar de 1, desactivas el truco.

Revive Resucita al personaje seleccionado después de muerto, o si está vivo maximiza sus niveles de energía y sangre.

Freeammo No necesitarás munición para las armas.

MDK 2

Todos los códigos de MDK 2 se introducen accediendo a la consola de juego, que aparece al pulsar la tecla \ (a la izquierda del 1). Una vez introducido el código, pulsa Enter para activarlo.

God	modo dios
mdkNewGame(1,12)	Saltar al nivel 1
mdkNewGame(2,12)	Saltar al nivel 2
mdkNewGame(3,12)	Saltar al nivel 3
mdkNewGame(4,12)	Saltar al nivel 4
mdkNewGame(5,11)	Saltar al nivel 5
mdkNewGame(6,8)	Saltar al nivel 6
mdkNewGame(7,11)	Saltar al nivel 7

mdkNewGame(8,8)	Saltar al nivel 8
mdkNewGame(9,13)	Saltar al nivel 9
mdkNewGame(10,7)	Saltar al nivel 10 (final)
mdkNewGame(11,1)	Saltar al nivel 10-1 (especial)
mdkNewGame(12,1)	Saltar al nivel 10-2 (especial)

ARMY MEN: OPERATION MELTDOWN

Para activarlo presiona la tecla "Ñ", aparecerá la posibilidad de escribir en la parte superior de la pantalla, para mandar mensaje a otros jugadores. Allí deberás escribir: !throw me a frickin bone here. Entonces, aprieta la tecla intro y quedará activado el modo de trucos.

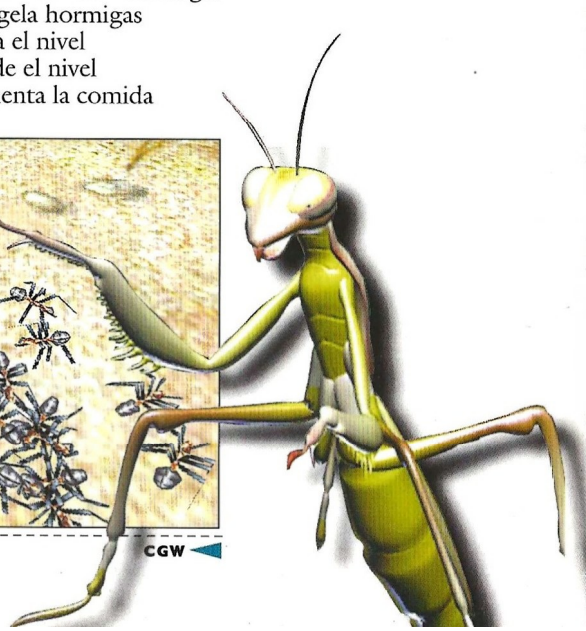
Tras esto escribe los siguientes códigos:

!captain scarlet	Invulnerabilidad
!whistle and flute	Flak Jacket
!this one goes to eleven	3 Airstrike(Napalm)
!pump me up	Aumenta la velocidad de los soldados
!mojo	Descongela enemigos
!oh behave	Congela enemigos
!roody-pooh	Infinitos ataques aéreos
!the meek	Falla la Misión
!cut to the chase	Completa Misión
!time for bed	Mata las unidades seleccionadas
!peep show	3 Reconocimientos
!heavenly glory	3 bombardeos aéreos
!yippee!!!	Rifle de francotirador con munición infinita
!i got two words for ya...	Coloca minas
!haunt haunt haunt!	10 Explosivos Plásticos
!sprinkles	30 Minas
!hello neo	Rifle se convierte en Vulcan
!i like to keep this handy	Bazooka Infinito
!patty melt	Lanzallamas infinito
!you want some	Granadas infinitas
!disco is dead	Apaga el fuego de la unidad
!disco inferno	Unidad con fuego
!italian job	Explosión alrededor del cursor
!know your role...	Añade salud a la unidad
!door	Teleporta unidad donde esté el cursor
!only human	Quita invulnerabilidad

EL IMPERIO DE LAS HORMIGAS

Para activar los trucos, comenzar el juego con la siguiente línea de comando: C:\Ants\Ants.exe /11" Pulsa F11 para activarlos y escribe lo siguiente:

showmap	Revela mapa
Disco	Fiesta de las hormigas
marche	Congela hormigas
WinLevel	Gana el nivel
LoseLevel	Pierde el nivel
wannaFood	Aumenta la comida



LISTA DE GANADORES DE CONCURSOS

LOS GANADORES DE LOS 5 LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO HASBRO PUBLICADO EN EL Nº 55 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

JUAN HUMBERTO ANDINO SAIZ ..... VILLARCAYO (BURGOS)
HECTOR PRIETO PEREZ ..... ERANDIO (VIZCAYA)
JORDI AGUILERA CAÑIZARES ..... MALAGON (CIUDAD REAL)
DAVID ESPIGA SANCHO ..... MIRANDA DE EBRO (BURGOS)
RAFAEL CORDOBA RIVERA ..... BADAJOZ

LOS GANADORES DE LOS 9 JUEGOS THE RAVEN PROJECT DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 55 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

RAQUEL ALONSO ALLEN ..... CRECIENTE (PONTEVEDRA)
DAVID DE LA CRUZ MARTIN-BLAS ..... MADRID
JOSU SABIN ARZANEGUI MOTA ..... BERMIO (VIZCAYA)
ALBERTO RODRIGUEZ SANZ ..... OCAÑA (TOLEDO)
DAVID CALVO VALLS ..... BARCELONA
MARIANO PASTOR CARO ..... LORA DEL RIO (SEVILLA)
JOSE MANUEL MONTES PEÑA ..... GRAO DE CASTELLON (CASTELLON)
JOSE CAÑAMAS OCHOA ..... OLIVA (VALENCIA)
ADRIAN ZARZA GARCIA ..... BILBAO (VIZCAYA)

LOS GANADORES DE LOS 15 JUEGOS THEOCRACY DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 55 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

ESMERALDA BLANCO GARCIA ..... VALLADOLID
FLAVIO MIGUEL HENRIQUEZ ROQUE ..... LAS PALMAS DE G.C. (LAS PALMAS)
RUBEN SOLANS CORREDERA ..... HUESCA
FIDEL VILLAFAFILA APARICIO ..... AVILES (ASTURIAS)
MIGUEL VIVES MARTINEZ ..... GRANADA
JESUS MARIA LOPEZ ALVAREZ ..... SESTAO (VIZCAYA)
Mª JOSE MARTINEZ ALMENDROS ..... ALBACETE
RUBEN GARCIA ARCERA ..... TORRELAVEGA (CANTABRIA)
JOSE ANTONIO ALCARAZ GONZALEZ ..... ALICANTE
CRISTINA DE USA FERNADEZ ..... ALCORCON (MADRID)
IÑIGO ABOITIZ NAPAL ..... MUNGUIA (VIZCAYA)
FELIX DE LA ROSA CAZORLA ..... VIGO (PONTEVEDRA)
DOMINGO SEDEÑO HEVILLA ..... FUENGIROLA (MALAGA)
RUBEN OÑA GONZALEZ ..... IZARRA (ALAVA)
LUIS VELASCO BOILLOS ..... RIVASVACIAMADRID (MADRID)

LOS GANADORES DE LOS 10 BALONES DEL CONCURSO PC FUTBOL SELECCION ESPAÑOLA PUBLICADO EN EL Nº 55 DE CGW SON:

GONZALO SENA DE LA PAZ ..... MADRID
VICTOR MANUEL PADIN DIOS ..... CESANTES-REDONDELA (PONTEVEDRA)
ALVARO MARTIN FADRIQUE ..... MADRID
JOSE LUIS SANTOS ARGAÑIN ..... CARBELLINO DE SAYAGO (ZAMORA)
ANTONIO DORESTE RIVERA ..... LAS PALMAS
JOSE ALBERTO GARCIA MONLLOR ..... BARCELONA
ANTONIO NAVARRETE PLA ..... EL BOIZAR (CASTELLON)
ANTONIO BARREIRA VALDIVIA ..... CEUTA
CARMELO ANGEL LOPEZ DIAZ ..... MADRID
JOSE SANCHIS MEZQUITA ..... VILA -REAL (CASTELLON)

COMPUTER GAMING WORLD

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 3 "WINGMAN GAMEPAD"

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

COMPUTER GAMING WORLD

Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Cupón de votación nº 57

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )

CD 57

El CD de este mes incluye un menú interactivo que te permitirá acceder a todos sus contenidos. En los diferentes menús, pulsa el icono de la lupa para obtener información acerca de la aplicación, vídeo o demo, y la flecha para ejecutar el programa de instalación o ver el vídeo.

Si por algún motivo este menú no arranca automáticamente al introducir el CD en la unidad de CD-ROM, abre Mi PC, pulsa dos veces sobre el icono del CD-ROM y ejecuta el programa CGW57.EXE. Si prefieres acceder directamente a los contenidos del CD sin utilizar el menú, las demos están dentro de la carpeta APLICACIONES, las utilidades en APLICACIONES/UTIL, y los vídeos y Top Secret Interactivo en la carpeta DIR.

DEMOS JUGABLES

VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION

Esta demo, salvo que indiques lo contrario, se descomprime automáticamente en la carpeta C:\Vampire_Demo. Para jugar debes abrir Mi PC, el disco duro C, la carpeta antes mencionada y pulsar dos veces sobre el icono Vampire.exe.
REQUISITOS MÍNIMOS: P233, 64MB de RAM, Aceleradora 3D. CONTROLES: Para mover a los personajes tendrás que utilizar el ratón. Abre los distintos menús para equipar a tu personaje.

PISTAS:
NO proporcionamos pistas por teléfono.
SERVICIO TÉCNICO: Si tienes algún problema técnico con el CD, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.

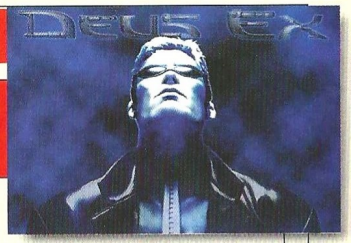
2.- Si tienes Windows 95/98 y el CD no funciona consulta el manual de tu ordenador o con tu proveedor para solucionarlo. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido o gráfica, intenta instalarlos nuevamente.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo. Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente: -Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

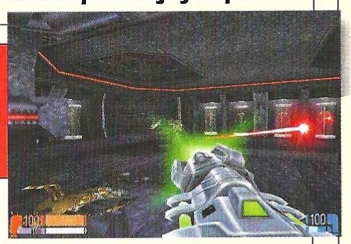
Nuestro teléfono es el 91 304 55 42, y el horario de atención de llamadas es de 13:00 a 15:00 horas de lunes a viernes. Este teléfono es sólo para posibles dudas técnicas sobre el CD-ROM, y en él no se proporcionan pistas.

DEUS EX



Aquí tenemos un nuevo shooter en primera persona, que combina de un modo extraordinario acción y rol en un entorno gráfico sensacional. Para ejecutar la demo abre Inicio/Programas/Deus Ex Demo.REQUISITOS MÍNIMOS: P200, 64MB de RAM, SVGA. CONTROLES: Al igual que en otros juegos similares, utiliza el ratón y los cursores para mover a tu personaje y disparar.

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE



Parece que Star Trek tiene cuerda para rato, ya que un nuevo título basado en esta prestigiosa serie está listo para deleite de sus seguidores. En Elite Force encontrarás un frenético shooter en primera persona en el que todo los elementos de Star Trek están presentes. Arranca la demo desde el grupo de programas Raven Software/Star Trek Voyager Elite Force Demo. REQUISITOS MÍNIMOS: P233, 64MB de RAM, Aceleradora 3D. CONTROLES: Aún asi, el tutorial del juego te ayudará con los controles generales. Usa los cursores y el ratón para moverte y disparar.

UTILIDADES para uso de los CDs

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta APLICACIONES/UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 7

CARPETA: DIRECTX7 INSTALACIÓN: DX70spa.EXE

Aquí tienes la última versión de DirectX. Aunque tengas otra anterior instalada es recomendable que instales esta, ya que es la más potente que hay en este momento. Los programas que te piden las versiones 6.0 o 6.1 funcionan perfectamente con esta. Además, muchos títulos y demos ya requieren DirectX7.

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE INSTALACIÓN: CB16E403.EXE (versiones ant. a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95/98)

QUICK TIME 4

CARPETA: Qtime4 INSTALACIÓN: QuickTimeInstaller.exe

Con esta versión de QuickTime, podrás ver muchos vídeos de los que antes no podías.

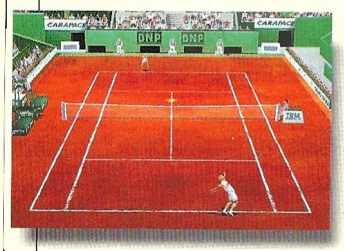
NOTA: Necesitas conexión a Internet para poder finalizar la instalación de un modo correcto.

EXPLORER

CARPETA: EXPLORER INSTALACIÓN: MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95/98)

DEMOS JUGABLES

ROLAND GARROS 2000

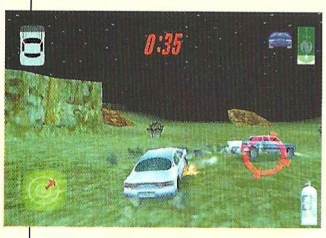


Si lo tuyo es el tenis, en la demo de Roland Garros 2000 podrás disputar un partido hasta derrotar a tu contrincante. El programa de instalación crea un grupo de programas llamado Roland Garros 2000 desde el que puedes arrancar la demo. **REQUISITOS MÍNIMOS:** P200, 32MB de RAM, SVGA. **CONTROLES:** Consulta la configuración de teclado desde OPTIONS y cámbiala si quieres. Inicialmente, para un jugador, las teclas son E, C, S, F y CRTL derecho.

TEST DRIVE 6

Aquí tienes la sexta entrega de la saga Test Drive. Si bien no es la mejor de todas, con esta demo pasarás un rato muy divertido. **REQUISITOS MÍNIMOS:** P233, 32MB de RAM, Aceleradora 3D **CONTROLES:** Utiliza los cursores para mover tu coche a toda velocidad y vencer a tus oponentes. Ten cuidado con la policía.

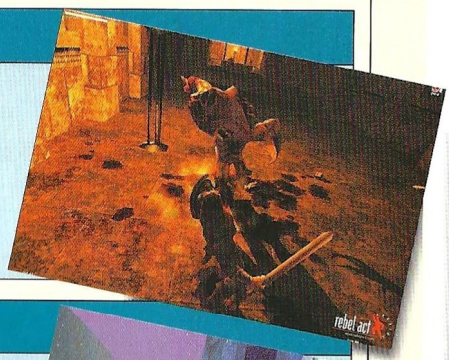
DIE HARD TRILOGY 2



La segunda entrega del juego de John McLane ya ha llegado. Si te gustó el primero, en esta ocasión comprobarás que todo se ha elevado a la máxima potencia. **REQUISITOS MÍNIMOS:** P200, 32MB de RAM, Aceleradora 3D **CONTROLES:** Controla a John con ayuda de los cursores y acaba con todos los enemigos.

VIDEOS

BLADE

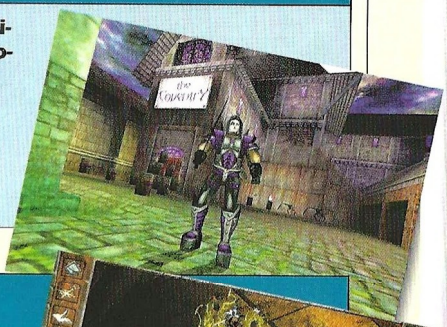


Un nuevo vídeo de esta joya de la programación española. Comprueba el nivel de calidad que tiene en todos sus aspectos.

VAMPIRE

Si no tienes suficiente con la Demo, en este vídeo podrás ver algunas de las mejores secuencias del juego.

KISS PSYCHO CIRCUS



El shooter protagonizado por los componentes del grupo KISS ya está entre nosotros. Si adoras este grupo y el sistema de juego, no te puedes perder este vídeo.

ICEWIND DALE

Un nuevo juego de AD&D llega para todos los seguidores del Rol. Si te gustó Plane Scape Torment, no te pierdas estos dos vídeos.

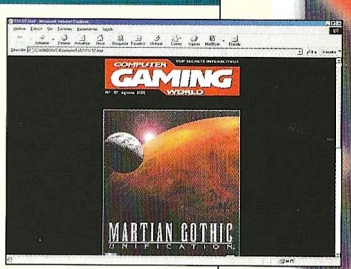
TOP SECRETS Interactivos

SOLUCIÓN COMPLETA PARA MARTIAN GOTHIC (SEGUNDA PARTE)

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95/98. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta DIR/TSI57 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-57. Pulsa sobre la carátula para acceder a la solución. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows. El texto también está incluido en el raiz del CD-ROM, nada más abrirlo, dentro del documento Martian Gothic.RTF, que puedes abrir e imprimir con Word, Wordpad o el visor de Windows.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secrets Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.



COMPUTER GAMING WORLD

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Outcast	Infogrames
2	Atlantis II	Friendware
3	Grim Fandango	Electronic Arts
4	Drácula	Friendware
5	Tritors Gate	FX Interactive

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Civilization CTP	Proein
2	Commandos MADD	Proein
3	Age of Empires II	Microsoft
4	Commandos	Proein
5	Age of Empires	Microsoft

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider III	Proein
2	Resident Evil 2	Virgin
3	Half-Life	Havas
4	SWE1: Racer	Electronic Arts
5	Unreal	Friendware

TOP 5 DEPORTES

1	PC Fútbol 7.0	Dinamic
2	FIFA 99	Electronic Arts
3	Fútbol Int. 2000	Microsoft
4	FIFA 2000	Electronic Arts
5	PC Fútbol 2000	Dinamic

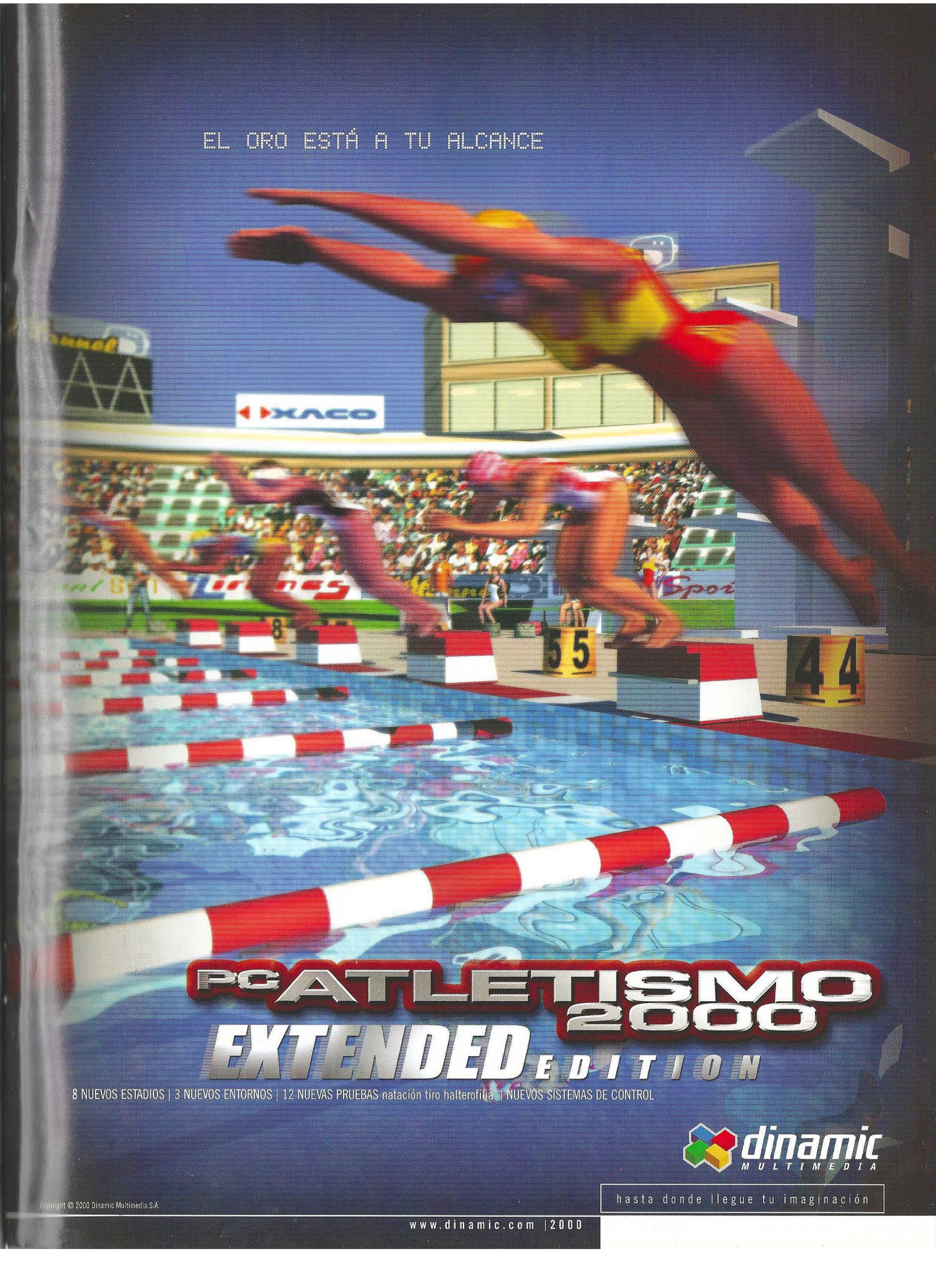
TOP 5 SIMULADORES

1	GP 500	Proein
2	Flight Simulator 2000	Microsoft
3	Rally Masters	Infogrames
4	Flanker 2.0	Proein
5	Superbike 2000	E.Arts

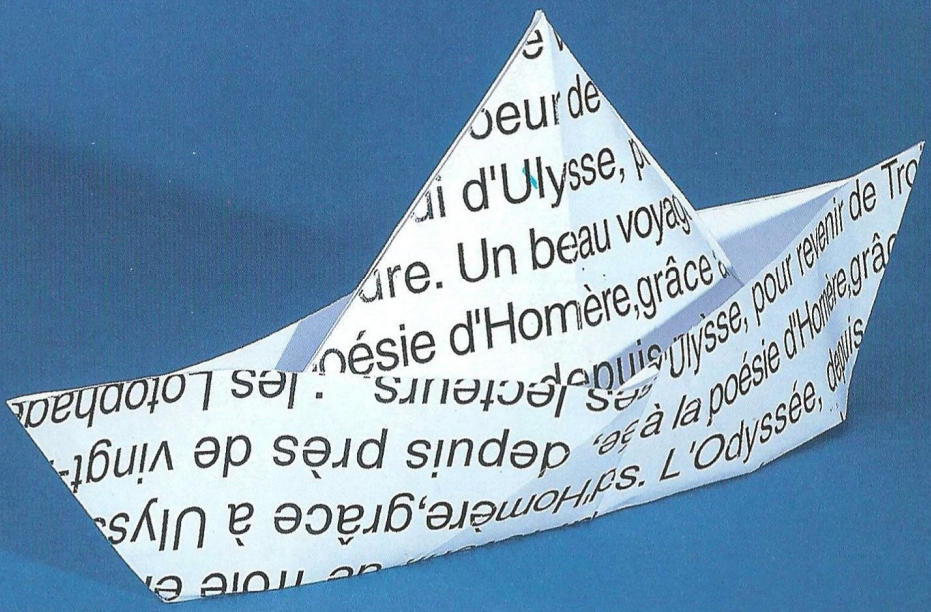
TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Tomb Raider III	Proein	ACC.
2	Resident Evil 2	Virgin	ACC.
3	Half-Life	Havas	ACC.
4	PC Fútbol 7.0	Dinamic	DEP.
5	SWE1: Racer	Electronic Arts	ACC.
6	Unreal	Friendware	ACC.
7	Civilization: CTP	Proein	EST.
8	Kingpin	Proein	ACC.
9	Fifa 99	Electronic Arts	DEP.
10	Drakan	Virgin	ACC.
11	GP 500	Proein	SIM.
12	Tomb Raider IV: TLR	Proein	ACC.
13	Rayman 2	Ubi Soft	ACC.
14	Commandos: MADD	Proein	EST.
15	Outcast	Infogrames	AV/R.
16	Age of Empires II	Microsoft	EST.
17	Commandos	Proein	EST.
18	Atlantis II	Friendware	AV/R.
19	Grim Fandango	Electronic Arts	AV/R.
20	Age of Empires	Microsoft	EST.
21	Drácula: La Resurrección	Friendware	AV/R.
22	Anno 1602	Infogrames	EST.
23	Traitors gate	Fx Interactive	AV/R.
24	Quake II	Proein	ACC.
25	Fútbol Internacional 2000	Microsoft	DEP.
26	Shadowman	Acclaim	ACC.
27	Nocturne	Proein	ACC.
28	Silver	Infogrames	AV/R.
29	Oddworld: Abe´s Exoddus	GT Interactive	ACC.
30	Messiah	Virgin	ACC.
31	Fifa 2000	Electronic Arts	DEP.
32	TrickStyle	Acclaim	ACC.
33	Sanitarium	Erbe	AV/R.
34	Gabriel Knight III	Havas	AV/R.
35	Quake III Arena	Proein	ACC.
36	Civilization II	Proein	EST.
37	Diablo II	Havas	AV/R.
38	Starcraft	Havas	EST.
39	Tzar	FX Interactive	EST.
40	PC Fútbol 2000	Dinamic	DEP.
41	Blade Runner	Dinamic	AV/R.
42	Los Sims	Electronic Arts	EST.
43	Devil Inside	Friendware	ACC.
44	Simon the Sorcerer 3D	Proein	AV/R.
45	Nox	Electronic Arts	AV/R.
46	MDK 2	Virgin	ACC.
47	Tomb Raider II	Proein	ACC.
48	Planescape Torment	Virgin	AV/R.
49	Warcraft II	Havas	EST.
50	PC Selección Española	Dinamic	DEP.

▪ AV/R= *Aventura / Rol* ▪ ACC= *Acción* ▪ DEP= *Deportes*
▪ SIM= *Simuladores* ▪ EST= *Estrategia*

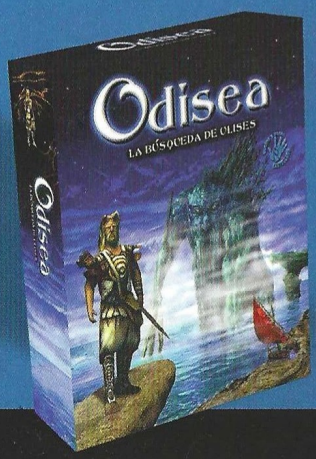

EL ORO ESTÁ A TU ALCANCE
PC ATLETISMO 2000
EXTENDED EDITION
8 NUEVOS ESTADIOS | 3 NUEVOS ENTORNOS | 12 NUEVAS PRUEBAS natación tiro halterofilia | NUEVOS SISTEMAS DE CONTROL
dinamic
MULTIMEDIA
hasta donde llegue tu imaginación
Copyright © 2000 Dinamic Multimedia S.A.
www.dinamic.com |2000

¿QUÉ PREFIERES... LEER LOS CLÁSICOS O JUGAR CON ELLOS?



Odisea

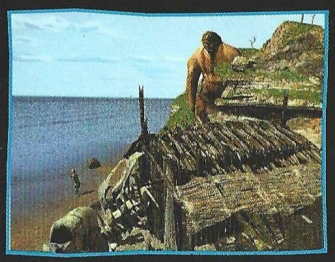
LA BÚSQUEDA DE ULISES



- *Por primera vez podrás intervenir en una de las más grandes aventuras de la historia.*
- *Deberás encontrar a Ulises y vivir los grandes momentos de la Odisea.*
- *Lucharás contra monstruos, descenderás al infierno y serás víctima de crueles manipulaciones divinas.*
- *Aventura gráfica en tercera persona con personajes 3D en tiempo real.*

¡DATE PRISA, ULISES NO ES ETERNO!

© 2000 Cryo Interactive Entertainment - In Utero - Tous droits réservés.



cryo INTERACTIVE

Distribuye: **Friendware.** Francisco Remiro, 2, edificio A • 28028 Madrid • Tel. 91 724 28 80 / Fax 91 725 90 81 • www.friendware-europe.com